DUNGEONS & DRAGONS

Книга игрока

БАЗОВЫЕ ПРАВИЛА РОЛЕВОЙ ИГРЫ

Роб Хейнсу • Энди Коллинз • Джеймс Уайетт

УЧАСТНИКИ ПРОЕКТА

Команда дизайна 4-ой редакции правил D&D
Роб Хейнсу, Энди Коллинз, Джеймс Уайетт

Основная ведущая команда разработчиков 4-ой редакции правил D&D
Билл Славичек, Майк Мирлс, Джеймс Уайетт

Дизайн *Книги игрока*
Роб Хейнсу, Энди Коллинз, Джеймс Уайетт

Разработка *Книги игрока*
Энди Коллинз, Майк Мирлс, Стивен Рэдни-МакФарлэнд, Питер Шефер, Стивен Шуберт

Редактирование *Книги игрока*
Мишель Картер, Джереми Кроуфорд

Главный редактор *Книги игрока*
Ким Мохан

Дополнительные материалы
Ричард Бейкер, Брюс Р. Корделл

Дополнительное проектирование и разработка
Грег Билсленд, Логан Боннер, Стив Винтер, Роберт Гатшера, Джесси Декер, Майкл Донайс, Мишель Картер, Гвендолин Ф. М. Кестрел, Дженнифер Кларк Уилкс, Джереми Кроуфорд, Барт Кэрролл, Питер Ли, Джулия Мартин, Дэвид Нунан, Кристофер Перкинс, Крис Симс, Эд Старк, Родни Томпсон, Роб Уоткинс, Мэтью Шернетт, Крис Янгс

Директор отдела исследований и разработки, выпуск ролевых книг и игр
Билл Славичек

Менеджер отдела концепции и разработки сюжета D&D
Кристофер Перкинс

Менеджер отдела дизайна и разработки ролевой системы D&D
Кевен Смит

Главный арт-директор D&D
Стейси Лонгстрит

Арт-директор
Кевен Смит

Отдельное спасибо Брендону Даггерхарту, создателю Царства Теней

Рисунок обложки
Уэйн Рейнольдс (лицевая сторона), **Дэн Скотт** (оборотная сторона)

Графическое оформление
Кевен Смит, Леон Кортез, Эмми Тандзи

Дополнительное графическое оформление
Карин Пауэлл, Мари Колковски, Шауна Вольф Нарциссо, Райан Сансавер

Концепт-художники
Роб Александер, Кристофер Бурдет, Адам Гиллеспи, Ларс Грант-Вест, Дэвид Гриффит, Ли Мойер, Уильям О'Коннор, Дейв Оллсоп

Художники-иллюстраторы
Золтан Борос & Габор Сзикзай, Франц Вохвинкель, Дэвид Гриффит, Эрик Дешампс, Уэйн Инглэнд, Мэтт Кавотта, Говард Лайон, Рэйвен Мимура, Ли Мойер, Уильям О'Коннор, Стив Прескотт, Дэн Скотт, Анна Стокс, Ева Уайдерманн, Ральф Хорсли

Дизайн шрифтов D&D
Дэниел Рив

Бренд-группа D&D
Мартин Дарем, Сара Жирард, Скотт Роуз, Лина Фостер, Лиз Шух, Киерин Чейз

Специалисты полиграфического производства
Ангелика Локотц, Эрин Доррис, Мория Шольц, Кристофер Тардифф

Специалист по допечатной подготовке
Джефферсон Данлап

Техники-художники
Трейвис Адамс, Боб Джордан, Свен Болен

Руководитель производства
Синда Каллавей

Основано на предыдущих версиях правил, выпущенных под редакцией **Э. Гэри Гайгэкса, Дейва Арнесона** (1 редакция и раньше); **Дэвида "Зеб" Кука** (2 редакция); **Джонатана Твита, Монте Кука, Скипа Вильямса, Ричарда Бейкера, Питера Адкисона** (3 редакция)

Посвящается памяти Э. Гэри Гайгэкса

620-21956720-001 EN
9 8 7 6 5 4 3 2 1
Впервые отпечатано в июне 2008
ISBN: 978-0-7869-5043-0

U.S., CANADA, ASIA, PACIFIC,
& LATIN AMERICA
Wizards of the Coast, Inc.
P.O. Box 707
Renton WA 98057-0707
+1-800-324-6496

EUROPEAN HEADQUARTERS
Hasbro UK Ltd
Caswell Way
Newport, Gwent NP9 0YH
GREAT BRITAIN
Please keep this address for your records

WIZARDS OF THE COAST, BELGIUM
't Hofveld 6D
1702 Groot-Bijgaarden
Belgium
+32 2 467 3360

DUNGEONS & DRAGONS, D&D, d20, d20 System, WIZARDS OF THE COAST, *Книга игрока*, *Руководство Мастера*, *Бестиарий*, D&D Insider, остальные продукты Wizards of the Coast и соответствующие им логотипы являются торговыми марками Wizards of the Coast в США и других странах. Имена персонажей, сами персонажи Wizards и персонажи, имеющие очевидное с ними сходство, являются собственностью Wizards of the Coast, Inc. Этот материал защищён законом об авторском праве Соединённых Штатов Америки. Любое воспроизведение или несанкционированное использование материала или художественных работ, содержащихся в этой книге, возможно лишь с письменного разрешения Wizards of the Coast, Inc. Любое возможное сходство с реальными людьми, организациями, местами или событиями чисто случайно. Отпечатано в США. ©2008 Wizards of the Coast, Inc.

Наш сайт в Интернете: WWW.WIZARDS.COM/DND

Перевод осуществлён студией фэнтези «Phantom»
Сайт в Интернете: www.phantom-studio.ru

Перевод
Inelukhie, Landor, LE_Ranger, MadHawk, Pinku, Valgrind

Вёрстка
Merug

СОДЕРЖАНИЕ

1: КАК ИГРАТЬ 4
Ролевая игра 6
Фантастический мир 7
Что есть в игре D&D? 8
Как проходит игра? 9
Базовая механика 11
Три основных правила 11

2: СОЗДАНИЕ ПЕРСОНАЖЕЙ 12
Создание персонажа 14
Раса, класс и роль 14
Значения характеристик 16
Отыгрыш 18
Мировоззрение против индивидуальности 19
Совершение проверок 25
Получение уровней 27
Переобучение 28
Три этапа 28
Лист персонажа 30

3: РАСЫ ПЕРСОНАЖЕЙ 32
Дварф 34
Драконорождённый 36
Полурослик 38
Будучи маленьким 38
Полуэльф 40
Тифлинг 42
Человек 44
Эладрин 46
Эльф 48

4: КЛАССЫ ПЕРСОНАЖЕЙ 50
Введение в классы 52
Пути совершенства 53
Эпические предназначения 53
Типы талантов и их использование 54
Источники силы 54
Как читать таланты 54
Военачальник 60
Пути совершенства 70
Воин 73
Пути совершенства 84
Волшебник 87
Волшебники и ритуалы 89
Пути совершенства 100
Жрец 103
Пути совершенства 115
Колдун 118
Пути совершенства 129
Паладин 132
Пути совершенства 143
Плут 146
Пути совершенства 156
Следопыт 159
Пути совершенства 169
Эпические предназначения 172

5: НАВЫКИ 176
Тренировка навыков 178
Использование навыков 178
Навыки знания 179
Описание навыков 180

6: ЧЕРТЫ 190
Выбор черт 192
Описание черт 193
Черты героического этапа 193
Черты этапа совершенства 202
Черты эпического этапа 206
Мультиклассовые черты 208

7: СНАРЯЖЕНИЕ 210
Монеты и валюта 212
Доспехи и щиты 212
Оружие 215
Предметы снаряжения 221
Магические предметы 223
Определение магических предметов 223
Доспехи 227
Оружие 232
Волшебные палочки 236
Жезлы 238
Посохи 240
Символы веры 241
Сферы 243
Предметы на голову 244
Предметы для кистей 245
Кольца 246
Предметы на ноги 247
Предметы на пояс 249
Предметы на руки 249
Предметы на шею 251
Чудесные предметы 253
Зелья 255

8: ПРИКЛЮЧЕНИЯ 256
Задания 258
Сцены 258
Награды 259
Исследование 260
Отдых и восстановление 263

9: СРАЖЕНИЕ 264
Боевая последовательность 266
Визуализация действия 266
Инициатива 267
Раунд неожиданности 267
Виды действий 267
Ваш ход 268
Атаки и защиты 269
Типы атак 270
Выбор целей 272
Бросок атаки 273
Защиты 274
Бонусы и штрафы 275
Результаты атаки 275
Состояния 276
Длительность 278
Спасброски 278
Модификаторы атаки 279
Боевое превосходство 279
Укрытие и покров 280
Нацеливание на невидимое 281
Передвижение и позиция 282
Размер и занимаемое существами пространство 282
Скорость 283
Тактическое перемещение 283
Падение 284
Окружение 284
Подтягивание, толкание и сдвигание 285
Телепортация 286
Фазирование 286
Действия в бою 286
Атака в броске 286
Бег 286
Вставание 287
Второе дыхание 287
Выжидание 287
Высвобождение 287
Глухая оборона 288
Единицы действия 288
Захват 288
Использование таланта 290
Натиск 290
Подготовка действия 290
Ползание 290
Помощь союзнику 290
Провоцированная атака 291
Протискивание 291
Стандартная атака 292
Удар милосердия 292
Хождение пешком 292
Шаг 292
Лечение 293
Лечение в бою 293
Регенерация 293
Временные хиты 293
Умирание и смерть 295
Оглушение существ 295
Лечение умирающих 295

10: РИТУАЛЫ 296
Приобретение и освоение ритуала 298
Исполнение ритуала 298
Описания ритуалов 300

ПЛЕЙТЕСТЕРЫ 316

АЛФАВИТНЫЙ УКАЗАТЕЛЬ 317

ЛИСТ ПЕРСОНАЖА 318

ГЛАВА 1

Как играть

RALPH HORSLEY

Представьте себе мир отважных воинов, могучих волшебников и ужасных чудовищ.

Представьте мир древних руин, огромных пещер и бескрайних диких пустошей, куда смеют вступить лишь храбрейшие герои.

Представьте мир мечей и магии, мир эльфов и гоблинов, мир великанов и драконов.

Это мир ролевой игры Dungeons & Dragons® (также известной как D&D), вершины ролевых игр в стиле фэнтэзи. Вы принимаете роль легендарного героя — умелого воина, храброго жреца, смертоносного плута или творящего заклинания волшебника. Вместе с друзьями, используя немного воображения, вы отправляетесь в дерзкие походы и эпические путешествия, испытывая себя в противостоянии жутким опасностям и кровожадным монстрам.

Готовьтесь — в *Книге игрока* есть всё, что вам надо, чтобы создать своего героического персонажа! Для начала вашего первого приключения эта глава расскажет вам о следующем:

- **Ролевая игра:** Чем D&D отличается от других (не ролевых) игр.
- **Что есть в игре D&D:** Составляющие игры Dungeons & Dragons.
- **Как проходит игра?** Обзор того, что происходит во время игры, в том числе краткий пример действий за игровым столом.
- **Базовая механика:** Одно основное правило, которое надо знать в большинстве предстоящих испытаний.

РОЛЕВАЯ ИГРА

DUNGEONS & DRAGONS — это ролевая игра. На самом деле D&D стояла у истоков ролевых игр и их индустрии.

Ролевая игра это игра, в которой рассказывают историю в лицах, как в тех играх, в которые многие из нас играли в детстве. Однако такая ролевая игра как D&D предоставляет форму, структуру, чёткий стиль игры и бесконечные возможности.

D&D это приключение в стиле фэнтэзи. Вы создаёте персонажа, собираетесь в команду с другими персонажами (вашими друзьями), исследуете мир и сражаетесь с чудовищами. Хотя игра D&D использует игральные кости и миниатюры, действия происходят в вашем воображении. Там вы можете создать всё, что можете себе представить, с неограниченным бюджетом спецэффектов и технологией, способной на всё.

Уникальной игру D&D делает Мастер. Мастер — это человек, который берёт на себя роль главного рассказчика и арбитра игры. Мастер создаёт для персонажей приключения и описывает происходящее для игроков. Мастер делает D&D бесконечно гибкой — он может реагировать на любую ситуацию, на любой поворот сюжета, предлагаемый игроками, чтобы приключение D&D стало ярким, захватывающим и неожиданным.

Приключение — это сердце игры D&D. Оно похоже на фильм или роман в стиле фэнтэзи, за исключением того, что героями этой истории являются созданные вами и вашими друзьями персонажи. Мастер устанавливает декорации, но никто не знает, что произойдёт, пока персонажи чего-то не сделают — и тогда может случиться всё что угодно! Вы можете исследовать тёмное подземелье, руины города, затерянный в джунглях храм или полную лавы пещеру под таинственной горой. Вы решаете загадки, говорите с другими персонажами, сражаетесь с фантастическими чудовищами и находите магические предметы и сокровища.

D&D — это коллективная игра, в которой вы и ваши друзья вместе стремитесь пройти приключение и получить удовольствие. Это игра-рассказ, где вы ограничены только своим воображением. Это игра-приключение в стиле фэнтэзи, построенная на традициях величайших историй этого жанра. В приключении вы можете попробовать всё, что придет в голову. Хотите поговорить с драконом, а не драться с ним? Хотите притвориться орком и проникнуть в их мерзкое логово? Давайте, попробуйте. Вас может ждать полнейшая неудача, но так или иначе, вы внесёте вклад в развитие сюжета приключения и, вероятно, получите удовольствие.

Вы «выигрываете» в игре DUNGEONS & DRAGONS, участвуя в захватывающей истории о храбрых искателях приключений, преодолевающих смертельные опасности. У игры нет конца: закончив один сюжет или задание, вы можете начать новое. У многих из тех, кто играет в D&D, игра продолжается месяцами или годами: они каждую неделю встречаются с друзьями, чтобы продолжить там, где они остановились в прошлый раз.

В ходе игры ваш персонаж становится сильнее. Каждое побеждённое чудовище, каждое завершённое приключение и каждое найденное сокровище не только вносит вклад в сюжет, но даёт персонажу новые возможности. Это увеличение мощи отражается уровнем персонажа; в ходе игры ваш персонаж получает больше опыта, поднимает уровень и осваивает новые, более мощные способности.

Иногда вашего персонажа может ожидать ужасный конец, когда его разорвёт яростное чудовище или прикончит гнусный злодей. Но даже если ваш персонаж побеждён, вы не «проигрываете». Ваши спутники могут применить мощную магию, чтобы оживить вашего персонажа, либо вы можете создать нового и продолжить с того места, где пал предыдущий. Вы можете и не завершить приключение, но если вы хорошо провели время и создали историю, которую все надолго запомнят, значит, вся группа выиграла.

WILLIAM O'CONNOR

Фантастический мир

Мир игры DUNGEONS & DRAGONS это мир магии и чудовищ, храбрых воинов и захватывающих приключений. В основе него лежит средневековое фэнтэзи с добавлением существ, мест и талантов, делающих мир D&D уникальным.

Мир D&D это древний мир, построенный на руинах империй прошлого и под ними, создавая ландшафт, усеянный приключениями и тайнами. Легенды и артефакты древних империй никуда не делись — как и ужасные опасности.

В текущей эпохе всеобщей империи нет. Мир погружён в тёмные века, между падением последней великой империи и подъемом новой, до которого, похоже, ещё несколько столетий. Мелкие королевства (баронства, свободные владения, города-государства), без сомнения, процветают. Но каждое поселение это островок света в раскинувшейся тьме, гавань, маяк цивилизации в дикости, покрывшей мир. Искатели приключений могут отдохнуть и поправиться в поселениях между приключениями. Однако полностью безопасных поселений нет, и в таких местах (или под ними) приключения столь же часты.

Во время приключений вы можете посетить разные фантастические места: широкие проходы пещер, пересекаемые реками лавы; башни, которые висят в небе под действием древней магии; леса странных искорёженных деревьев с блестящим в воздухе туманом — всё, что вы можете себе представить, ваш персонаж может испытать во время игры.

Чудовища и сверхъестественные существа — неотъемлемая часть мира. Они таятся во тьме между островками света. Некоторые опасны, другие готовы прийти на помощь, а многие способны на всё и реагируют по-разному, в зависимости от вашего подхода.

Магия повсюду. Люди верят в магические силы и принимают их. Однако истинная магия — редкость. Небольшой доступ к магии есть у многих, и эта слабая магия помогает тем, кто живёт на островках света, поддерживать своё поселение. Но те, кто обладают властью придавать форму заклинаниям, как кузнец придает форму металлу, столь же редки, как искатели приключений, и могут стать друзьями или врагами для вас и ваших спутников.

В какой-то мере все искатели приключений в той или иной форме полагаются на магию. Волшебники и колдуны черпают магию из материи вселенной, придавая ей форму с помощью воли и метая взрывчатые сгустки магии во врагов. Жрецы и паладины призывают гнев богов, опаляющий врага святым светом или их милосердие для исцеления ран союзников. Воины, следопыты, плуты и военачальники не используют явных магических талантов, но владение магическим оружием позволяет им контролировать поле боя. На высочайших уровнях игры даже не использующие магию искатели приключений способны на деяния, о которых простые смертные без магии не могут и мечтать — нанесение сотрясающих землю ударов топором или становление невидимым, укутавшись в тень.

История D&D

До ролевых, компьютерных и коллекционных карточных игр были военные игры. Воспроизводя исторические битвы с помощью металлических миниатюр, те игроки стояли у истоков хобби. В 1971 году Гэри Гайгэкс создал Chainmail — набор правил, который добавил в традиционные военные игры фантастических существ и магию. В 1972 году Дейв Арнесон предложил Гэри новый подход — вместо управления огромными армиями каждый игрок будет играть одним персонажем, героем. Вместо сражения друг с другом, герои будут вместе побеждать злодеев и получать награды. Эта комбинация правил, миниатюр и воображения создала абсолютно новый стиль развлечений, и в 1974 году Гайгэкс и Арнесон опубликовали первый набор правил ролевой игры от компании TSR, Inc — игру DUNGEONS & DRAGONS.

В 1977 году правила были переписаны и изданы под названием DUNGEONS & DRAGONS, и, внезапно, D&D стало принимать форму феномена. Год спустя вышло первое издание ADVANCED DUNGEONS & DRAGONS в серии качественных книг в твёрдой обложке.

На протяжении 1980-х годов игра быстро развивалась. Вышли в свет романы, мультипликационный сериал, компьютерные игры, первые миры (FORGOTTEN REALMS и DRAGONLANCE), а затем в 1989 году долгожданная вторая редакция AD&D ураганом пронеслась по миру. 1990-ые начались с выпуска новых миров (в том числе RAVENLOFT, DARK SUN и PLANESCAPE), но к концу десятилетия колесница D&D начала сбавлять ход. В 1997 году Wizards of the Coast купила TSR, Inc и перевела дизайнерскую команду в Сиэтл для разработки третьего издания ролевой игры.

В 2000 году вышла третья редакция D&D, расцененная как новое слово в игровой механике. В этот период D&D достигла новых высот популярности, отметила тридцатую годовщину и собрала потрясающую коллекцию правил, дополнений и приключений. Мы видели, как D&D росла и оставила свой след в популярной культуре. Она наградила несколько поколений игроков, писателей, разработчиков компьютерных игр, режиссёров и других способностью расширять воображение и пробуждать творчество.

Сейчас мы достигли новой вехи. Это 4 редакция игры DUNGEONS & DRAGONS. Она новая. Она захватывающая. Она яркая и блестящая. Она построена на том, что было раньше и прочно подготовило D&D к следующим десяти годам игры. Были ли вы с игрой с самого начала или только что открыли её для себя, это новое издание — ваш ключ к миру фэнтэзи и приключений.

ЧТО ЕСТЬ В ИГРЕ D&D?

Во всех играх DUNGEONS & DRAGONS есть четыре основных составляющих: минимум один игрок (лучше всего четыре или пять), Мастер, приключение, игровые книги и игральные кости.

Персонажи игроков

Вы, игрок, создаёте персонажа — героического искателя приключений. Этот герой — часть команды, которая спускается в подземелья, сражается с чудовищами и исследует тёмный и дикий мир. Созданный игроком персонаж называется игровым персонажем. Как главные герои романа или фильма, игровые персонажи находятся в центре событий игры.

Отыгрывая персонажа D&D, вы ставите себя на его место и стараетесь принимать решения так, как будто вы и есть ваш персонаж. Вы решаете, какую дверь откроет ваш персонаж. Вы решаете, напасть ли на чудовище, вести ли переговоры со злодеем и взяться ли за опасное задание. Вы можете принимать эти решения на основе характера, мотиваций и целей персонажа и, если захотите, можете даже говорить и вести себя как персонаж. Вы практически полностью контролируете то, что говорит и делает в игре ваш персонаж.

Мастер

Одному человеку в игре D&D принадлежит особая роль: роль Мастера. Мастер представляет приключение и испытания, которые преодолевают игроки. Каждой игре D&D нужен Мастер — без него играть не получится.

Мастер исполняет в игре несколько функций.

- **Создатель приключений:** Мастер создаёт приключения (или выбирает готовые), в которые вы и другие игроки будете играть.
- **Рассказчик:** Мастер ведёт сюжет и представляет различные испытания и сцены, которые игроки должны преодолеть.
- **Игрок за чудовищ:** Мастер управляет чудовищами и злодеями, против которых сражаются персонажи игроков, выбирая их действия и бросая за них кости.
- **Арбитр:** Когда неясно, что должно случиться дальше, Мастер решает, как использовать правила и развивать сюжет.

Мастер управляет чудовищами и злодеями в приключении, но он вам не противник. Работа Мастера в том, чтобы создать окружение, в котором вся группа получит удовольствие от захватывающего приключения. Для этого он бросает игровым персонажам вызов интересными сценами и испытаниями, ведёт игру и честно использует правила.

Многие игроки D&D считают, что быть Мастером самая интересная часть игры. Роль Мастера может быть не всегда постоянной — вы и ваши друзья можете по очереди быть Мастерами от приключения к приключению. Если вы считаете, что хотите быть Мастером в вашей группе, все необходимые для этого инструменты вы найдёте в *Руководстве Мастера.*

Приключения

Искателям приключений нужны приключения. Приключение в DUNGEONS & DRAGONS состоит из серии событий. Решая, куда отправиться дальше и как их персонажи отреагируют на следующие сцены

ИГРОВЫЕ КОСТИ

Игра использует многогранные кости с разным количеством граней, представленные ниже. Такие кости можно купить там, где вы купили эту книгу, в магазине игр и во многих книжных магазинах.

В этих правилах разные кости обозначаются буквой «к» и числом их сторон: к4, к6 (обычные кубики, используемые во многих играх), к8, к10, к12 и к20.

Если надо бросить кости, правила говорят вам, сколько их бросать, каких именно и какие прибавить модификаторы.

Например, «3к8 + 5» означает, что вы бросаете три восьмигранных кости и к сумме прибавляете 5.

Вы можете при необходимости использовать к10, чтобы сделать процентный бросок. Бросьте 1к10 для «десятков» и 1к10 для «единиц», чтобы получить число между 1 и 100. Две 10-ки это 100, но во всех остальных случаях 10 на кости десяток означат 0 — то есть 10 на кости десяток и 7 на кости единиц это 7 (а не 107!).

к4 *к6* *к8* *к10* *к12* *к20*

и испытания, игроки превращают приключение в захватывающую историю о своих персонажах. В приключениях D&D вас ждут действия, сражения, тайны, магия, испытания и множество чудовищ!

Приключения бывают трёх типов:

- **Готовые:** Мастер может купить или найти профессионально написанные готовые приключения в разных местах, в том числе на www.dndinsider.com.
- **Зацепки и компоненты приключений:** В большинстве дополнений D&D встречаются части приключений — идеи сюжетов, карты, интересные злодеи и чудовища — из которых Мастер может собрать приключение. Журнал *Dungeon* (www.dndinsider.com) тоже хороший источник материалов для приключений.
- **Самодельные:** Многие Мастера предпочитают сами создавать подземелья и приключения, строя сложные сцены и наполняя их чудовищами из *Бестиария* и сокровищами из *Книги игрока.*

Приключение может быть простым «походом в подземелье» — серией комнат, полных чудовищ и ловушек и небольшой историей, объясняющей, зачем героям их исследовать — или таким сложным, как детективное расследование или политическая интрига. Оно может длиться одну игровую сессию или растянуться надолго. Например, исследование замка с призраками может занять полдюжины игровых сессий на протяжении пары месяцев реального времени.

Когда одна и та же группа персонажей игрока играет с одним и тем же Мастером на протяжении нескольких приключений, это называется кампанией. История героев не заканчивается на одном приключении, но продолжается столько, сколько вам хочется!

Игровые книги и кости

Действие игры в основном происходит в вашем воображении, но вам всё равно нужные некоторые «аксессуары», чтобы играть в D&D.

- ***Книга игрока:*** Каждому игроку для справок нужна *Книга игрока.*
- ***Руководство Мастера и Бестиарий:*** Мастеру нужен экземпляр каждой из этих книг (и игрокам тоже может быть интересно их почитать).
- **Кости:** Игра Dungeons & Dragons требует особого набора игральных костей (см. врезку).
- **Лист персонажа:** Чтобы вести учёт важной информации о вашем персонаже, используйте лист персонажа, присутствующий в конце этой книги или заходите на www.dndinsider.com.

Некоторые из нижеследующих предметов и аксессуаров также могут быть полезны за игровым столом.

- **Миниатюры:** Каждому игроку нужна миниатюра, представляющая его персонажа, а Мастеру нужны миниатюры для чудовищ. *D&D Миниатюры* специально сделаны для использования с игрой D&D.
- **Поле боя или *Dungeon Tiles:*** Бой в D&D разыгрывается на сетке с клетками со стороной 1 дюйм. Вы можете купить поля боя с сеткой во многих магазинах или попробовать *D&D Dungeon Tiles* — карточки из плотного картона, из которых можно создать много разных мест — или сделайте своё поле боя.

КАК ПРОХОДИТ ИГРА?

Ваша «фигура» в игре Dungeons & Dragons это ваш персонаж. Он — ваше воплощение в мире игры. Через своего персонажа вы можете взаимодействовать с миром игры по своему усмотрению. Пределы устанавливает лишь ваше воображение — и иногда то, сколько выпадет на кости.

В основе игры D&D группа персонажей игроков, проходящих приключение, представленное Мастером. Каждое приключение состоит из сцен — неких испытаний, с которыми сталкиваются ваши персонажи.

Сцены бывают двух видов:

- **Боевые сцены** это битвы против гнусных врагов. В боевой сцене персонажи и чудовища по очереди атакуют друг друга, пока та или иная сторона не будет побеждена.
- **Небоевые сцены** это смертоносные ловушки, сложные головоломки и иные препятствия. Иногда вы проходите небоевые сцены, используя навыки персонажа, иногда их можно преодолеть умным применением магии, а иногда приходится решать проблему с помощью вашего собственного ума. Небоевые сцены также включают в себя социальное взаимодействие, например, попытки убедить, торговаться или получить информацию у мастерских персонажей (МП). Каждый раз, когда вы решаете, что ваш персонаж хочет поговорить с человеком или чудовищем — это небоевая сцена.

Исследование

Между сценами ваши персонажи изучают мир. Вы решаете, как ваш персонаж будет путешествовать и что он сделает в следующий момент. Исследование это процесс, когда поочередно с Мастером вы говорите, что хотите, чтобы ваш персонаж сделал, а он рассказывает, каковы последствия его действий.

Например, скажем, персонаж только что спустился в глубокую тёмную расселину. Мастер говорит, что ваш персонаж видит три туннеля, уходящие со дна

расселины в сумрак. Вы и другие игроки решаете, в какой туннель сначала отправится ваш персонаж, и говорите Мастеру, куда он идет. Это исследование. Вы можете попробовать практически что угодно: найти укрытие и приготовить засаду, на случай если покажется чудовище, закричать изо всех сил: «Эй, есть тут чудовища?» или досконально осмотреть дно расселины в поисках чего-то интересного среди булыжников и мха. Это тоже исследование.

Решения, которые вы принимаете, в конечном итоге приводят к сценам. Например, один туннель может привести к гнезду голодных гриков — если вы решите пойти туда, ваши персонажи придут к боевой сцене. Другой туннель может вести к двери, запертой магическим замком, через которую надо пройти — это небоевая сцена.

Изучая подземелье или иное место в приключении, вы можете попробовать любые из следующих действий:

- Пройти по коридору, через проход, пересечь комнату
- Послушать у двери, чтобы узнать, не слышно ли чего-то с другой стороны
- Проверить, заперта ли дверь
- Выломать запертую дверь
- Поискать в комнате сокровища
- Дернуть рычаги, передвинуть статуи или мебель
- Взломать замок на сундуке с сокровищами
- Соорудить ловушку из подручных средств

Мастер решит, сработает ли то, что вы пытаетесь сделать. Некоторые действия автоматически успешны (обычно вы без проблем можете двигаться), некоторые требуют одного или нескольких бросков, называемых проверками (например, чтобы выломать запертую дверь), а некоторые просто невозможны. Ваш персонаж способен сделать всё, на что способен сильный, умный, ловкий и хорошо вооруженный герой боевика. Вы, например, не можете пробить себе путь через 3 дюймовую железную дверь голыми руками — если вам не помогает мощная магия!

Ваш ход

При исследованиях вам обычно не нужно действовать по ходам. Мастер спрашивает: «Что будете делать?», вы отвечаете, а потом Мастер говорит вам, что произошло. Вы можете вставлять вопросы, давать советы другим игрокам или сообщать Мастеру о своих новых действиях. Но относитесь тактично к другим игрокам. Они тоже хотят, чтобы их персонажи действовали. В боевых сценах всё по-другому: игроки и чудовища ходят строго по очереди, называемой порядком инициативы.

Пример игры

Перед вами типичная игровая сессия D&D. Искатели приключений исследуют руины древней твердыни дварфов, ныне кишащей чудовищами. На сессии присутствуют следующие игроки:

Дейв, Мастер;

Тоби, персонаж которого — человек воин по имени Аммар;

Кэм, играющая Исидро, плутом полурослик;

Дэнин, персонаж которого — волшебник эладрин по имени Серисса.

Дейв *(Мастер):* «Древние ступени поднимаются примерно метров на 10 по склону горы вдоль холодного ручья, плещущегося в пещере. Они заканчиваются площадкой перед большой каменной дверью с вырезанным изображением бородатого дварфа. Дверь немного приоткрыта. На скобах у ближайшей стены висит бронзовый гонг. Что делаете?»

Кэм (*Исидро):* «Подползаю и заглядываю в проход».

Данин *(Серисса):* «Хочу поближе рассмотреть гонг».

Тоби *(Аммар):* «Останусь сзади и буду настороже, на случай если Исидро вляпается в неприятности».

Кэм (*Исидро):* «Не надо — я профи».

Дейв *(Мастер):* «ОК, начнем с Сериссы: это побитый древний бронзовый гонг. Рядом с ним висит молоточек».

Тоби *(Аммар):* «Не трогай!»

Данин *(Серисса):* «И не собиралась! Кажется, похоже на дверной звонок. Не будем предупреждать чудовищ о нашем появлении».

Дейв *(Мастер):* «Хорошо. Теперь Исидро: раз ты пытаешься красться, Кэм, брось Скрытность».

Кэм *(бросает проверку Скрытности за Исидро):* «22».

Дейв *(Мастер):* «Скрытный парень наш Исидро». *Дейв сравнивает результат проверки Скрытности Исидро с результатом проверок Внимательности чудовищ, которые, как ему известно, находятся в следующей комнате. Бросок Кэм больше чем проверка Внимательности, так что чудовища не замечают полуслика.*

Данин *(Серисса):* «Так что он там видит?»

Дейв *(Мастер):* «Ты возле гонга, не забыла? Исидро, ты заглядываешь в дверь и видишь большой каменный зал с несколькими толстыми колоннами. В центре комнаты большой очаг, полный угасающих углей. Ты видишь четырёх звероподобных гуманоидов с мордами гиен, столпившихся вокруг очага и крупного зверя — как настоящая гиена, но гораздо больше — дремлющего на полу неподалеку. Гиенолюди вооружены копьями и топорами».

Тоби *(Аммар):* «Гноллы! Ненавижу их».

Данин *(Серисса):* «Похоже, нас ждёт бой. Справимся?»

Кэм (*Исидро):* «Нет проблем, мы застали их врасплох».

Дейв *(Мастер):* «Ну так что, входите?»

Игроки решают войти.

«Покажите где стоят ваши персонажи, перед тем как входят».

Игроки расставляют свои миниатюры на карточках Dungeon Tiles, которые Дейв приготовил для этой сцены. Сейчас они на площадке перед комнатой с гноллами.

Тоби *(Аммар):* «Хорошо, на счет три. Раз... два... три!»

Дейв *(Мастер):* «Вы застаёте гноллов врасплох! Все бросайте инициативу и посмотрим, справитесь ли вы с ними».

Что будет дальше? Смогут ли Аммар, Исидро и Серисса победить гноллов? Это зависит от того, как игроки будут управлять персонажами и насколько им повезет с бросками!

Базовая механика

Как узнать, попал ли удар вашего меча по дракону или просто отскочил от крепкой как сталь чешуи? Как узнать, поверил ли огр вашему вопиющему обману, и сможете ли вы переплыть через ревущую реку и достичь другого берега?

Все эти действия зависят от весьма простых правил: решите что делает ваш персонаж и скажите об этом Мастеру. Мастер скажет вам сделать проверку и рассчитает шанс успеха (целевое число для проверки).

Вы бросаете двадцатигранную кость (к20), прибавляете кое-какие числа и надеетесь достичь определенной Мастером цели. Вот и все!

БАЗОВАЯ МЕХАНИКА

1. Бросьте к20. Чем больше выпадет, тем лучше!
2. Добавьте соответствующие модификаторы.
3. Сравните сумму с целевым числом.

Если результат проверки равен целевому числу или выше его, вы добились успеха. Если результат ниже целевого числа — вас постигла неудача.

Если проверка успешна, вы определяете ее исход. Если вы бросали атаку, бросайте урон. Если это была проверка того, смогли ли вы перепрыгнуть яму, результат проверки определяет, как далеко вы прыгнули. Если вы удачно бросили проверку чтобы спрятаться, чудовища вас не увидят.

Существуют некоторые детали, но это основная механика, управляющая игрой. Все остальные правила в этой книги расширяют её и уточняют.

Три основных правила

Кроме базовой механики в основе игры Dungeons & Dragons лежат три принципа. Многие другие правила основаны на следующих трех допущениях:

Простые правила, много исключений

Каждый класс, раса, черта, талант и чудовище в игре D&D позволяют вам так или иначе нарушать правила. Нарушение может быть незначительным: большинство персонажей не умеют пользоваться длинным луком, а эльф умеет. Эти исключения могут быть и более значимы: удар мечом обычно причиняет небольшой урон, но воин высокого уровня может использовать талант, позволяющий уложить несколько чудовищ одним ударом. Все эти элементы могут немного нарушать правила, и в большинстве книг для игры D&D таких элементов очень много.

Конкретное важнее общего

Если конкретное правило противоречит общему, побеждает конкретное. Например, общее правило гласит, что талант на день нельзя использовать при атаке в броске. Но если в описании таланта на день сказано, что его можно использовать при атаке в броске, действует это конкретное правило. Это не означает, что любой талант на день можно использовать при атаке в броске, только этот.

Всегда округляйте вниз

Если не указано обратного, когда в результате расчётов у вас появились дробные доли, округляйте их в сторону уменьшения, даже если это 1/2 или больше. Например, это правило применяется при расчёте половины вашего уровня: если уровень нечётный, вы всегда округляете вниз до ближайшего целого числа.

D&D Insider

Думаете, игра ограничивается словами на этих страницах? Ну нет! Заходите на www.dndinsider.com, где вы найдёте самую разную информацию, игровые инструменты и сообщество участников вашей любимой игры. За небольшую цену подписки *D&D Insider* открывает вам содержание журналов *Dragon* и *Dungeon,* материалы в которых добавляются несколько раз в неделю. Кроме отличных статей, зацепок приключений и информации от разработчиков, *D&D Insider* предоставляет интерактивную базу данных обо всём, что связано с D&D, программу для создания персонажей D&D, позволяющую создавать и хранить персонажей, набор мощных инструментов Мастера для управления приключениями и кампаниями и замечательный D&D Game Table, превращающий интернет в ваш игровой стол, чтобы вы могли играть с далёкими друзьями когда и где угодно! На *D&D Insider* постоянно появляются новые материалы, истории, инструменты и особенности, посвящённые феномену D&D.

ГЛАВА 2

Создание персонажей

Для игры в D&D первым делом следует представить и создать своего персонажа. Ваш персонаж — это комбинация фантастического героя из воображения и разнообразных игровых правил, описывающих то, что он может совершать. Вы выбираете расу, такую как «эльф» или «драконорождённый», класс, такой как «волшебник» или «воин», и индивидуальные таланты, такие как волшебные заклинания или священные молитвы. После этого придумайте ему индивидуальность, описание и его историю.

Ваш персонаж — это ваш представитель в игре, ваше воплощение в мире D&D. Персонаж — это совокупность игровой статистики и отыгрыша роли; статистика определяет физическую сторону действий персонажа в своём мире, а отыгрыш определяет то, что он из себя представляет.

В этой книге слово «вы» заменяет фразу «ваш персонаж». Пока речь идёт о правилах игры, ваш персонаж это и есть вы. Вы сами определяете, что будет делать персонаж, странствуя по миру, исследуя подземелья, сражаясь с чудовищами и взаимодействуя с другими персонажами.

Эта глава содержит следующие разделы:

- **Создание персонажа:** Руководство по процессу создания персонажа.
- **Значения характеристик:** Как сгенерировать значения характеристик вашего персонажа.
- **Отыгрыш:** Элементы, призванные помочь вам описать персонажа, включая мировоззрение, божеств, индивидуальность, внешность, предысторию и языки.
- **Совершение проверок:** Объяснение базовой механики и основных бросков кубиков.
- **Получение уровней:** Правила по получению уровней опыта и улучшению персонажа.
- **Лист персонажа:** Описание листа персонажа и информация о его разделах.

HOWARD LYON

СОЗДАНИЕ ПЕРСОНАЖА

Для начала представьте своего персонажа. Подумайте, каким героем он должен стать. Ваш персонаж существует только в воображении — вся игровая статистика лишь помогает определить, что он может делать в игре. Вам нравится фэнтези с дварфами и эльфами? Создайте персонажа одной из этих рас. Хотите, чтобы ваш персонаж был самым сильным? Выберите для персонажа класс воина или паладина. Если вы не знаете с чего начать, посмотрите на иллюстрации из этой книги и краткие описания персонажей для каждой расы из главы 3, может быть вас что-то и заинтересует.

Чтобы создать персонажа, следуйте следующим шагам. Вы можете менять порядок, например, некоторым нравится выбирать таланты в последнюю очередь.

Выберите расу. Определите расу для своего персонажа. Выбор расы предоставит вам некоторые расовые преимущества. *Глава 3.*

Выберите класс. Ваш класс отражает вашу профессию или обучение, и это самая важная часть умений вашего персонажа. *Глава 4.*

Определите значения характеристик. Создайте значения характеристик. Эти показатели описывают крепость вашего тела и ума. Ваша раса изменит созданные вами показатели, а разным классам нужны разные значения характеристик. *Глава 2.*

Выберите навыки. Навыки определяют вашу способность выполнять такие задачи как прыжки через пропасти, уход от чужих глаз и узнавание чудовищ. *Глава 5.*

Выберите черты. Черты — это ваши врождённые преимущества или особое обучение. *Глава 6.*

Выберите таланты. Разные классы предоставляют на выбор разные таланты. *Глава 4.*

Выберите снаряжение. Выберите доспех, оружие, инвентарь и снаряжение для приключений. На высоких уровнях вы сможете находить и создавать свои собственные волшебные предметы. *Глава 7.*

Рассчитайте параметры. Вычислите свои хиты, Класс Доспеха и прочие защиты, инициативу, бонусы атаки, бонусы урона и бонусы проверок навыков. *Глава 2.*

Детали отыгрыша. Наполните персонажа деталями о его личности, внешности и вере. *Глава 2.*

Раса, класс и роль

Первое, что вам следует сделать для создания персонажа, это выбрать расу и класс. Вместе они создадут общее понятие о вашем персонаже; например, это будет воин дварф, эладрин волшебник или тифлинг военачальник. Выбор класса также определяет роль персонажа — то, чем будет заниматься персонаж в сражениях.

Вы должны выбрать самую интересную для вас комбинацию расы и класса. Однако иногда следует вначале рассмотреть роль, которую персонаж будет играть. Например, если вы присоединяетесь к уже идущей игре, а среди игроков никто не взял роль защитника, вы сможете помочь им, выбрав воина или паладина.

Раса персонажа

Миры Dungeons & Dragons населяет множество фантастических рас, таких как драконорождённые, дварфы и эльфы. В любом городе приличного размера обычно всегда можно найти как минимум несколько представителей каждой расы, даже если это просто путешественники или наёмники, ищущие работу.

Мир населяют и другие разумные существа, такие как драконы, иллитиды и демоны. Вы не можете играть ими; это чудовища, с которыми придётся сразиться. Ваш персонаж — это искатель приключений, представитель цивилизованной расы.

Известные своей стойкостью и силой воли, **дварфы** — непревзойдённые воины и ремесленники. Королевства дварфов — это могучие горные цитадели, но кланы их ремесленников можно найти в любом городе.

Драконорождённые — это гордые, честолюбивые драконоподобные гуманоиды. Они странствуют по миру в качестве наёмников и искателей приключений. Они сильны, и обладают некоторыми способностями самих драконов.

Эльфы и люди могут иметь общих детей, называемых **полуэльфами**. Сочетая лучшие черты обеих рас, полуэльфы всё же отличаются от тех и других. Они обаятельны и разносторонни.

Храбрые и амбициозные **люди** значительно превосходят числом представителей других рас, а их города-государства — ярчайшие места в тёмном мире. Однако в мире полно мест, куда нога человека ещё не ступала.

Полурослики — одни из самых маленьких представителей цивилизованных рас — смелый, шустрый и милый народ. Полурослики собираются небольшими кланами в болотах и вдоль рек, много путешествуя и торгуя с другими расами.

Тифлинги — раса потомков древних людей, заключивших сделку с обитателями преисподней. Тифлинги — одиночки, живущие в тени общества людей и доверяющие лишь проверенным союзникам.

Эладрины — изящная магическая раса, родом из Страны Фей. Они любят волшебство, фехтование и изысканные произведения из металла и камня. Они живут в великолепных городах на границах Страны Фей.

Будучи родственниками эладринов, **эльфы** обитают в густых лесах и обожают красоту природы. Многие эльфы (а также эладрины) скитаются в бродячих компаниях по разным землям, оставаясь в каждой стране лишь на сезон-другой.

Про эти расы вы можете узнать гораздо больше в главе 3.

У каждой расы есть способности, дающие преимущество в определённых классах. Однако вы можете создавать любые комбинации. В этом нет ничего странного; обычно дварфы не берут класс плута, но вы можете создать умелого и эффективного плута дварфа, тщательно подобрав черты и таланты.

Класс персонажа

Мир населяют разные виды героев и злодеев: коварные плуты, умные волшебники, сильные воины и многие другие. Раса персонажа определяет вашу внешность и врождённые таланты, а класс означает род вашей деятельности, то, чем вы занимаетесь. Больше о классах можно узнать в главе 4.

Военачальник: Мужественные и умелые воители в ближнем бою, военачальники — великолепные предводители, владеющие даром воодушевления. Если вы хотите управлять сражением взмахами меча, тактически поддерживать своих товарищей и помогать им лечением и морально — играйте военачальником.

Воин: Воины — эксперты в вооружённом бою, полагающиеся на мускулатуру, обучение и стойкость. Если вы хотите сражаться в ближнем бою, защищать спутников и рубить врагов, в то время как их удары отскакивают от вашего доспеха, будьте воином.

Волшебник: Волшебники, мастера одноимённых сил, пренебрегают физическим сражением в пользу потрясающей магии. Если вы хотите метать во врагов шары огня, накладывать заклинания, изменяющие поля сражения и исследовать волшебные ритуалы, способные изменить время и пространство, вы должны стать волшебником.

Жрец: Бесстрашные и праведные жрецы — святые воины и лекари. Если вы хотите уничтожать врагов божественной силой, помогать своим спутникам магией и лечением и вести их к победе мудростью и решительностью, играйте жрецом.

Колдун: Колдуны — обладатели запретного знания, владельцы опасной магии, обращающие свои губительные способности против врагов. Если вы хотите обращаться с таинственными силами, уничтожать врагов могучими взрывами мистической энергии и терзать их проклятьями, колдун будет для вас лучшим выбором.

Паладин: Паладины — набожные воины и сторонники своих божеств — воодушевлённые рыцари, сражающиеся в первых рядах. Если вы хотите вызывать врагов в бой один на один, сражаться за благое дело и поражать врагов божественной мощью, вам стоит выбрать паладина.

Плут: Воры, негодяи, исследователи подземелий, мастера на все руки — у плутов репутация лжецов и мошенников. Если вы хотите нырять в тени и обратно, кувыркаться по полю боя, не боясь врагов и, появляясь из ниоткуда, всаживать клинок в спину врага — будьте плутом.

Следопыт: Следопыты — опытные охотники и разведчики — воины в дикой местности, владеют превосходной тактикой молниеносных атак. Если вы хотите владеть и луком и мечом, исчезать в лесу подобно призраку, и уничтожать врагов до того как они узнают о вашем присутствии, играйте следопытом.

Роль персонажа

Каждый класс специализируется в одной из четырёх задач в бою: сосредоточенное нападение, защита, контроль и атака больших пространств, а также лечение и поддержка. Эти роли получили названия **атакующего, защитника**, **контроллера** и **лидера**. Классический отряд искателей приключений содержит по одному представителю каждой роли: плут, воин, волшебник и жрец.

Роли персонажа определяют то, какие классы могут заменить другой. Например, если в вашем отряде нет жреца, лидером может послужить военачальник.

Роли также служат удобным инструментом для подбора отряда. Было бы неплохо назначить на каждую роль как минимум по одному персонажу. Если в вашей группе пять или шесть игроков, то лучше сделать двух защитников, чем атакующих. Если у вас назначены не все роли, то в этом нет ничего страшного — просто персонажам будет нужно как-то скомпенсировать отсутствующие обязанности.

В следующих томах *Книги игрока* будут представлены новые классы для этих ролей.

Атаки и приёмы

Все классы предоставляют доступ к атакам, пригодным для нанесения вреда и трудностей врагам и приёмам, помогающим вам и вашим союзникам. Кроме того, эти таланты разделяются по тому, насколько часто вы можете их использовать.

Неограниченные таланты вы можете использовать когда пожелаете. Таланты на сцену можно использовать несколько раз в день, но между разными применениями должно пройти несколько минут, так что в каждой сцене их можно использовать лишь один раз. Таланты на день такие сильные, что их можно использовать лишь один раз в день.

Атакующий (колдун, плут, следопыт)

Атакующие специализируются в причинении большого урона одной цели. У них самое сконцентрированное нападение. Атакующие полагаются на большую подвижность, хитрость и магию для ухода от сильных врагов и выбора того, кого им атаковать.

Защитник (воин, паладин)

У защитников лучшая в игре защита и хорошая атака в ближнем бою. Это бойцы переднего фронта; там, где они находятся, кипит бой. У защитников есть способности, не дающие врагам игнорировать их и заходить им за спину.

Контроллер (волшебник)

Контроллеры разбираются одновременно с несколькими врагами. Защите они предпочитают нападение, используя таланты, причиняющие урон одновременно нескольким врагам, а также ослабляющие, сбивающие с толку и замедляющие недругов.

Лидер (военачальник, жрец)

Лидеры воодушевляют, лечат и помогают другим персонажам в отряде. У лидеров хорошая защита, но их сила находится в способностях, защищающих спутников и натравливающих весь отряд на одного врага.

Военачальники и жрецы (а также прочие лидеры) ободряют и побуждают своих спутников, но роль лидера не обязательно подразумевает, что они будут представителями или командирами отряда. Лидер отряда — если он вообще есть — может быть и обаятельным колдуном и авторитетным паладином. Лидеры (по роли) выполняют свою задачу по механике игры; лидер отряда появляется в результате отыгрыша.

Значения характеристик

После того как вы выбрали расу и класс, определите значения своих характеристик. Шесть характеристик создают краткое описание физических и умственных параметров вашего персонажа. Вы сильны и проницательны? Умны и обаятельны? Проворны и выносливы? Ваши значения характеристик определяют ваши качества — ваши преимущества и ваши недостатки.

Сила (Сил) измеряет физическую силу вашего персонажа. Важна для персонажей, сражающихся в ближнем бою.

- Рукопашные стандартные атаки основаны на Силе.
- У военачальников, воинов, жрецов, паладинов и следопытов есть таланты, основанные на Силе.
- Ваша Сила может увеличивать Стойкость.
- Сила — ключевая характеристика для проверок навыка Атлетика.

Телосложение (Тел) отражает здоровье, выносливость и жизненную силу персонажа. От высокого показателя Телосложения выгадают все персонажи.

- Показатель вашего Телосложения добавляется к хитам на 1 уровне.
- Количество исцелений, которые вы можете использовать в день, зависит от Телосложения.
- Многие таланты колдуна зависят от Телосложения.
- Ваше Телосложение может увеличивать Стойкость.
- Телосложение — ключевая характеристика для проверок навыка Выносливость.

Ловкость (Лов) измеряет координацию, быстроту, реакцию и чувство равновесия.

- Дальнобойные стандартные атаки основаны на Ловкости.
- Многие таланты плутов и следопытов основаны на Ловкости.
- Ваша Ловкость может увеличивать Реакцию.
- Если вы одеты в лёгкий доспех, ваша Ловкость может улучшить Класс Доспеха.
- Ловкость — ключевая характеристика для проверок навыков Акробатика, Воровство и Скрытность.

HOWARD LYON

Интеллект (Инт) описывает то, насколько хорошо учится и соображает ваш персонаж.

- Таланты волшебников основаны на Интеллекте.
- Ваш Интеллект может увеличивать Реакцию.
- Если вы одеты в лёгкий доспех, Ваш Интеллект может улучшить Класс Доспеха.
- Интеллект — ключевая характеристика для проверок навыков Магия, История и Религия.

Мудрость (Мдр) измеряет ваш здравый смысл, восприятие, самодисциплину и сопереживание. Вы используете показатель Мудрости для обнаружения деталей, ощущения опасности и понимания других людей.

- Многие таланты жрецов основаны на Мудрости.
- Ваша Мудрость может увеличивать Волю.
- Мудрость — ключевая характеристика для проверок навыков Внимательность, Подземелья, Природа, Проницательность и Целительство.

Харизма (Хар) измеряет вашу силу личности, убедительность и лидерство.

- Многие таланты колдунов и паладинов основаны на Харизме.
- Ваша Харизма может увеличивать Волю.
- Харизма — ключевая характеристика для проверок навыков Запугивание, Знание Улиц, Обман и Переговоры.

Каждое из значений характеристик это число, измеряющее уровень этой характеристики. Персонаж с Силой 16 гораздо сильнее персонажа с Силой 6. Показатели 10 и 11 это обычный уровень для человека, но игровые персонажи в большинстве характеристик превосходят эти показатели. Когда вы будете получать уровни, ваши показатели характеристик будут расти.

От значений характеристик зависят модификаторы характеристик, которые вы добавляете к атакам, проверкам, броскам и защитам, в зависимости от вида характеристики. Например, совершение рукопашной атаки топором — атака Силой, так что вы добавляете к броскам атаки и повреждения модификатор от значения Силы. Если ваш показатель равен 17, то вы сильны; вы добавляете +3 к броскам атаки и урона при совершении этой атаки.

Ваши значения характеристик также влияют на ваши защиты (смотрите страницу 274), так как вы добавляете модификатор характеристики к показателю защиты.

- Для **Стойкости** вы добавляете наивысший модификатор из модификаторов Силы и Телосложения.
- Для **Реакции** вы добавляете наивысший модификатор из модификаторов Ловкости и Интеллекта.
- Для **Воли** вы добавляете наивысший модификатор из модификаторов Мудрости и Харизмы.
- Если вы одеты в лёгкий доспех или вовсе без доспехов, вы также добавляете наивысший модификатор из модификаторов Ловкости и Интеллекта к **Классу Доспеха**.

МОДИФИКАТОРЫ ХАРАКТЕРИСТИК

Показатель характеристики	Мод. характ.	Показатель характеристики	Мод. характ.
1	-5	18—19	+4
2—3	-4	20—21	+5
4—5	-3	22—23	+6
6—7	-2	24—25	+7
8—9	-1	26—27	+8
10—11	+0	28—29	+9
12—13	+1	30—31	+10
14—15	+2	32—33	+11
16—17	+3	и так далее...	

Генерация значений характеристик

Для генерации значений характеристик вы можете использовать один из трёх методов. В каждом методе вы можете взять полученные числа и назначить их значениям характеристик в любом порядке. Помните, что ваш класс определяет то, какие характеристики для вас важнее, а раса может изменить некоторые значения.

Значения характеристик увеличиваются с ростом уровня персонажа (смотрите таблицу «продвижение персонажа» на странице 29). При распределении показателей помните, что со временем они улучшатся.

Метод 1: Стандартный набор

Возьмите следующие шесть чисел и распределите их среди значений характеристик: **16**, **14**, **13**, **12**, **11**, **10**.

Примените расовую корректировку характеристик (смотрите в главе 3) после распределения значений.

Метод 2: Выбор значений

Этот метод немного сложнее, но он даёт несколько иной результат. При помощи этого метода вы можете создать персонажа с одним очень высоким значением характеристики, но ценой уменьшения остальных значений.

Начните со следующих показателей: 8, 10, 10, 10, 10, 10. Вы получаете 22 единицы для распределения среди них. Стоимость увеличения значения показана в нижеприведённой таблице:

Показатель	Цена	Показатель	Цена
9	— (1)*	14	5
10	0 (2)*	15	7
11	1	16	9
12	2	17	12
13	3	18	16

*** Если ваше значение равно 8, Вы можете заплатить 1, чтобы увеличить его до 9, или 2, чтобы увеличить его до 10. Чтобы улучшать умение дальше, оно должно равняться как минимум 10.**

Вот набор значений, которые можно получить этим методом:

14	13	13	13	13	13
14	14	13	13	13	11
14	14	14	12	12	11
14	14	14	14	12	8
15	14	13	12	12	11
15	15	13	12	11	10
16	15	12	11	11	10
16	14	14	12	11	8
16	16	12	10	10	10
16	16	12	11	11	8
17	15	12	11	10	8
17	14	12	11	10	10
18	13	13	10	10	8
18	14	11	10	10	8
18	12	12	10	10	10

Примените расовую корректировку характеристик (смотрите в главе 3) после распределения значений.

Метод 3: Выбрасывание значений

Некоторым игрокам нравится создавать значения характеристик случайным образом. Результат может оказаться как очень хорошим, так и очень плохим. В среднем, обычно получается результат немного хуже того, что при использовании стандартного набора. Если вам повезёт, у вас будет отличный персонаж, но если вам не повезёт, можно получить безнадёжного персонажа. Используйте этот метод с большой осторожностью.

Киньте четыре шестигранных кубика (4к6) и сложите три наивысших числа. Сделайте это шесть раз, после чего распределите полученные числа на значения характеристик. Примените расовую корректировку характеристик.

Если сумма ваших модификаторов характеристик меньше +4 или выше +8 до применения расовой корректировки характеристик, то Мастер может решить, что ваш персонаж слишком слаб или слишком силён по сравнению с остальными персонажами в группе, и изменить ваши характеристики так, как будет лучше для его кампании.

Вы не можете выбрасывать значения характеристик для персонажа, которого собираетесь использовать в событиях RPGA®.

Навыки, черты, таланты и снаряжение

Для завершения определения уникальных характеристик своего персонажа, выберите навыки, черты, таланты и снаряжение.

Ваш класс определяет то, сколько навыков у вас будет на 1 уровне. Некоторые расы могут предоставить дополнительные навыки. Смотрите главу 5 для большего количества информации о навыках.

Выберите одну черту героического пути развития на 1 уровне (или две, если вы — человек). Некоторые классы предоставляют дополнительные черты. Смотрите описания черт в 6 главе.

Выбор классовых талантов определяет то, как ваш персонаж будет действовать в сражении и вне его. Во всех разделах классов в главе 4 приводятся рекомендации по выбору талантов, отражающих ваши методы действий.

В конце ознакомьтесь с главой 7, чтобы выбрать снаряжение. Вы начинаете карьеру на 1 уровне с 100 золотых монет, которых достаточно для снаряжения основными вещами (может быть несколько монет даже останется).

Заполните числа

Когда вы определили все свойства персонажа, пора посчитать все параметры. Необходимые вычисления приводятся на странице 30 в инструкциях по заполнению листа персонажа.

Отыгрыш

Игра Dungeons & Dragons — это прежде всего ролевая игра, что означает, что вам нужно вжиться в роль персонажа. Некоторым это удаётся легко; другие испытывают трудности. Этот раздел поможет вам и если вы уже знакомы с отыгрышем и если вы новичок в этом.

Ваш персонаж — это больше чем просто комбинация расы, класса и черт. Это также один из главных героев живой, развивающейся истории. Так же как у героя любого фэнтезийного романа или фильма, у него есть амбиции и страхи, пристрастия и неприязнь, побуждения и манеры, моменты славы и неудачи. Лучшие персонажи D&D сочетают происходящую историю их карьеры и запоминающиеся свойства с отличительными чертами. Джейден, человек воин 4 уровня — отличный персонаж даже без украшений, но индивидуальность Джейдена Мрачного — склонность к размышлениям, фатализм и честность — предполагает особый подход при разговорах с МП и обсуждении дел с другими персонажами. Тщательно продуманная индивидуальность персонажа значительно усилит ваше впечатление от игры.

D&D — ролевая игра, но не стоит превращать игру в театр. Если ваша роль защитник или лидер, то ваша задача состоит в том, чтобы ваша команда одержала победу. Однако даже в бою вы можете вставлять мимоходом частички своей личности и вести диалоги так, чтобы ваш персонаж был не просто набором цифр на листе бумаги.

RPGA

RPGA — это официальный сайт корпорации Wizards of the Coast, хранящий знания по игре DUNGEONS & DRAGONS. Посредством RPGA Вы сможете принимать участие в массовых играх по одному миру, взаимодействовать с тысячами представителями сообщества и зарабатывать эксклюзивные награды, принимая участие в событиях и играя в D&D. Вне зависимости от того, играете ли вы дома, в клубе или ездите на собрания и другие события, RPGA всегда сможет вам предложить нечто интересное. Посетите сайт RPGA по адресу http://www.wizards.com/rpga для большего количества информации.

Мировоззрение

Если вы выбираете мировоззрение, то вы указываете посвящение персонажа моральным принципам: добро, законное добро, зло или хаотичное зло. Во всеобъемлющем смысле это то, во что вы верите и за что боретесь.

МИРОВОЗЗРЕНИЕ

Мировоззрение персонажа (или отсутствие оного) описывает его моральную позицию:

- Добрый: Свобода и доброта.
- Законно-добрый: Цивилизация и порядок.
- Злой: Тирания и ненависть.
- Хаотично-злой: Распад и разрушение.

Без мировоззрения: Мировоззрения нет; особых взглядов нет.

При определении того, будет ли эффект действовать на персонажа, законно-доброе мировоззрение считается добрым, а хаотично-злое мировоззрение считается злым. Например, законно-добрый персонаж может использовать волшебный предмет, используемый только добрыми персонажами.

Мировоззрения связаны с силами вселенной, находящимися превыше божеств и вообще кого бы то ни было. Если у вашего высокоуровневого жреца законно-доброе мировоззрение, то вы находитесь как бы «в одной команде» с Бахамутом, вне зависимости от того, поклоняетесь ли вы именно этому божеству. Бахамут не будет вас возглавлять, он просто очень важный представитель вашей стороны (с большим количеством приверженцев). Большинство народа в мире и многие игровые персонажи ни к каким группам не присоединились — у них нет мировоззрения. Выбор и борьба за мировоззрение — это сознательный выбор.

Если вы выберете персонажу мировоззрение, то вам следует быть или добрым или законно-добрым. Если Мастер не ведёт кампанию намеренно со злыми или законно-злыми персонажами, то игра злым персонажем будет мешать команде и все игроки будут на вас сердиться.

Вот развёрнутое описание всех четырёх мировоззрений (и отсутствия такового).

Доброе мировоззрение

Следует защищать слабых от тех, кто может их подавить или убить.

Если вы добрый, то вы считаете, что нужно помогать нуждающимся и защищать их. Вы не обязаны жертвовать собой и игнорировать собственные потребности для оказания помощи другим, но вас могут попросить поставить интересы других превыше своих, даже если вам придётся чем-то пожертвовать. Во многих отношениях это и есть сущность героического искателя приключений: горожане не могут защититься от мародёрствующих гоблинов, и вы спускаетесь в подземелье (с большим риском для собственной жизни), чтобы остановить набеги гоблинов.

Вы можете жить по правилам и уважать власть, но вас очень беспокоит то, что власть развращает, что часто приводит к тому, что она начинает использоваться в эгоистичных и злых делах. Когда это происходит, вы без тени сомнений пойдёте против такого неправильного закона. Власть должна находиться у самих представителей общества, а не в руках одного индивидуума или социального класса. Когда закон начинают эксплуатировать, он переходит на злую сторону и добрые персонажи жаждут восстановить справедливость.

Добро и зло отражают принципиально разные точки зрения, они противостоят друг другу и не могут мирно сосуществовать. Однако добрые и законно-добрые персонажи отлично ладят между собой, хотя доброму может показаться, что законно-добрый спутник излишне сильно старается следовать закону вместо того, чтобы стремиться к простой справедливости.

Законно-доброе мировоззрение

Только законопослушное общество защитится от зла.

Если вы законно-добрый, то вы уважаете нормы поведения, закон и лидеров, и считаете, что эти нормы — лучший способ достичь идеалов. Только власть обеспечит благополучие своим подопечным и не даст им вредить друг другу. Законно-добрые персонажи ценят жизнь так же как и просто добрые, но они делают больший упор

МИРОВОЗЗРЕНИЕ ПРОТИВ ИНДИВИДУАЛЬНОСТИ

Является ли мировоззрение частью вашей индивидуальности? И да, и нет.

Некоторые черты индивидуальности могут обладать моралью, особенно те, что влияют на то, как вы взаимодействуете с другими. Жестокость и великодушие могут быть чертами индивидуальности, но это также проявления вашей веры о значении и достоинстве других людей. Персонаж, стремящийся к добру, может быть жестоким, но если жестокость проявляется слишком часто или чрезмерно сильно, то тут уже трудно говорить о верности моральным идеалам.

Другие черты индивидуальности могут вовсе не иметь моральной подоплеки. Привередливая и педантичная личность может быть как доброй, так и злой. Импульсивный проказник тоже может быть и добрым и злым. Эти черты индивидуальности практически не связаны с мировоззрением, но вот мировоззрение может влиять на то, как проявляется ваша личность. Злому проказнику понравятся жестокие шутки, приносящие боль или порчу имущества, а добрый воздержится от таких проделок.

на то, что сильные должны защищать слабых и помогать угнетённым. Образцом законно-доброго мировоззрения может послужить выдающиеся защитники всего, что правильно, честно и истинно, рискующие и даже жертвующие своими жизнями для остановки зла.

Когда лидер использует власть в корыстных целях, когда закон даёт привилегии одним, превращая других в рабов или неприкасаемых, тогда закон становится злом, а власть — тиранией. Вы не только можете бросить вызов несправедливости, Вы морально обязаны сделать это. Однако вы предпочтёте работать над этой проблемой изнутри системы, вместо того чтобы воспользоваться повстанческими и беззаконными методами.

Злое мировоззрение

У меня есть право отбирать то, что принадлежит другим.

Злой персонаж не всегда изо всех сил стремится вредить другим, но он всегда стремится воспользоваться чужими слабостями, чтобы получить искомое.

Злые персонажи используют правила и закон для достижения личной выгоды. Их не заботит то, вредит ли такой закон другим. Они поддерживают структуры, дающие им власть, даже если эта власть ущемляет чьи-то свободы. Рабство и кастовая система не только приемлемы, но и желанны для злых персонажей, если они могут извлечь из этого пользу.

Хаотично-злое мировоззрение

Не важно что я сделаю, главное получить то, что я хочу.

Хаотично-злые персонажи абсолютно игнорируют других. Каждый из них считает, что важен только он, а потому они убивают, грабят и предают, чтобы получить власть. Их слова ничего не стоят, а действия направлены на разрушение. Их взгляд на мир может быть таким извращённым, что они могут уничтожать всё и всех, кто не способствует их интересам.

По стандартам добрых и законно-добрых людей, хаотично-злые существа ненавистны так же как и злые, а то и сильнее. Хаотично-злые чудовища, такие как демоны и орки — как минимум такая же угроза цивилизации и благополучию как просто злые чудовища. И злое существо, и хаотично-злое существо противопоставлены добру, но и друг друга они мало уважают, и вряд ли объединятся для достижения общих целей.

Без мировоззрения

Просто позвольте мне заниматься своими делами.

Если у вас нет мировоззрения, то вы не находитесь в постоянном поиске, кому бы навредить. Однако вы также не станете рисковать без надлежащей награды. Вы поддерживаете закон и порядок когда это выгодно вам. Вы цените свою свободу, не беспокоясь о защите свободы других.

Некоторые существа без мировоззрения и большинство божеств без мировоззрения стали такими не потому что не смогли выбрать себе мировоззрение. Они сознательно решили ни к кому не присоединяться, возможно, из-за выгод и доброй и злой сторон, а может, потому что они считают себя превыше вопросов морали. Королева Воронов и её последователи принадлежат ко второй группе, считая, что моральный выбор не имеет к их делу никакого отношения, поскольку смерть приходит ко всем, невзирая на мировоззрение.

Божества

Божества — это сильнейшие бессмертные существа, обитающие в бесчисленных владениях, кружащих в Астральном Море. Они приходят во снах и видениях к своим последователям, будучи способными принимать бессчётное количество обликов, и картины изображают их в самых разных обличьях. Их истинная сущность не зависит от физической формы. Кореллон часто изображается эладрином, но он в такой же степени эладрин, в какой он является и фейской пантерой — он бог, и он преступает через законы физики, сковывающие тех же ангелов в одной форме.

Есть добрые и законно-добрые божества, есть злые и хаотично-злые, а есть божества без мировоззрения. У каждого божества есть видение того, каким должен быть мир, а представители божеств стремятся переделать мир в этом направлении. Все божества за исключением хаотично-злых (Груумш и Лолт), являются врагами демонов, которые скорее уничтожат мир, чем будут им править.

Большая часть населения почитает сразу нескольких божеств, молясь в разное время разным богам. Обыватели городка могут ходить в храм с тремя алтарями, где они молят Бахамута о защите, Пелора о богатом урожае и Морадина о помощи в ремесле. Жрецы и паладины обычно служат одному божеству, выполняя именно его заветы. Другие искатели приключений могут заниматься чем угодно, от вознесения молебнов целому пантеону, до служения одному богу или полного игнорирования богов.

У многих богов есть несовместимые мысли по поводу того, как должен быть устроен мир. Конфликты возможны даже между представителями и поклонниками божеств с одинаковым мировоззрением.

Авандра

Доброе

Авандра, богиня перемен, почитает свободу, торговлю, путешествия, приключения и исследования земель. В цивилизованных землях редко можно найти её храмы, но её придорожные святилища разбросаны по всему миру. Ей часто поклоняются полурослики, торговцы и все искатели приключений, и многие поднимают стакан в её честь, считая богиней удачи. Вот её заповеди:

- Удача любит смелых. Возьми свою судьбу в руки, и Авандра улыбнётся тебе.
- Дай отпор тем, кто покусился на твою свободу, и убеди других постоять за себя.
- Перемены неизбежны, но верующие должны работать над тем, чтобы перемены шли к лучшему.

Бахамут

Законно-доброе

Бахамут, называемый Платиновым Драконом, является богом справедливости, защиты, благородства и чести. Ему часто служат законно-добрые паладины, а металлические драконы поклоняются ему как главному из их вида. Монархов коронуют его именем. Своим последователям он завещал следующее:

- Поддерживай благородные идеалы чести и справедливости.
- Неусыпно следи за злом и выступай против него во всём.
- Защищай слабых, освобождай угнетённых, и защищай порядок.

Йоун

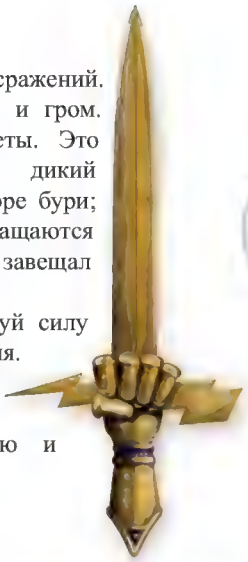
Без мировоззрения

Йоун — богиня знания, навыков и пророчеств. Её почитают мудрецы, пророки и тактики, а также все, кто живут знаниями и умственными способностями. Кореллон — покровитель волшебства, а Йоун — покровительница его изучения. Библиотеки и академии волшебства строятся в её честь. Её доктрина учит:

- Стремись к совершенству разума, приводя рассудок, восприятие и эмоции в равновесие.
- Собирай, храни и делись знаниями во всех их видах. Учись, строй библиотеки и ищи потерянное и древнее знание.
- Берегись последователей Векны, жаждущих управлять знаниями и хранить тайны. Выступай против их интриг, раскрывай их тайны и ослепляй их светом истины и благоразумия.

Корд

Без мировоззрения



Корд — бог грозы и властелин сражений. Ему нравится сила, боевая удаль и гром. Ему поклоняются воины и атлеты. Это непостоянный, необузданный и дикий бог, призывающий на землю и море бури; желающие хорошей погоды обращаются с молитвами именно к нему. Он завещал следующее:

- Будь сильным, но не используй силу для бессмысленного разрушения.
- Будь храбрым и презирай коварство.
- Проверь свою удаль в бою и заработай славу и известность.

Кореллон

Без мировоззрения

Кореллон, бог весны, красоты и искусств, является покровителем волшебной магии и фей. Это он наполнил мир волшебной магией и это он посадил самые древние леса. Ему поклоняются ремесленники и музыканты, а также те, кто считают колдовство искусством, а его святыни можно найти во всех уголках Страны Фей. Он презирает Лолт и её жриц за то, что они сбили с истинного пути дроу. Сторонникам он советует следующее:

- Твори красоту во всём, что ты делаешь, будь то накладывание заклинания, сочинение саги, игра на лютне или упражнение в искусстве ведения войны.
- Ищи утраченные волшебные предметы, забытые ритуалы и древние произведения искусства. Кореллон мог поощрить их создание в первые дни мира.
- Препятствуй сторонникам Лолт при каждой удобной возможности.

LEE MOYER (5)

Королева Воронов

Без мировоззрения

Имя богини смерти давно забыто, и все зовут её Королевой Воронов. Она пряха судьбы и покровительница зимы. Она отмечает конец жизни всех смертных, и плакальщики на похоронах взывают к ней, надеясь, что она охранит покойного от проклятья несмерти. От верующих она ожидает выполнение следующих заповедей:

- Не жалей тех, кто страдает и умирает, ибо смерть — естественный конец жизни.
- Ломай гордецов, пытающихся сбросить оковы судьбы. Будучи инструментом Королевы Воронов, ты должен наказывать надменных.
- Приглядывай за культами Оркуса и искореняй их при появлении. Демонический повелитель нежити стремится захватить трон Королевы Воронов.

Мелора

Без мировоззрения

Мелора — богиня дикой природы и морей. Она и дикий зверь и тихий лес, яростный водоворот и безмолвная пустыня. Её почитают следопыты, охотники и эльфы, а моряки подносят ей дары перед выходом в море. Вот её заветы:

- Защищай дикую природу от разрушения и злоупотребления. Препятствуй чрезмерному распространению городов и империй.
- Охоться на искажённых и других отродий, мерзких природе.
- Не бойся и не осуждай дикость природы. Живи в гармонии с диким миром.

Морадин

Законно-доброе

Морадин — бог создания и покровитель ремесленников, в особенности шахтёров и кузнецов. Это он вырезал горы из изначальной земли. Он охранник и защитник семейного очага и семьи. Все дварфы следуют за ним. От последователей он требует следующее:

- Неприятности встречай стоически.
- Демонстрируй верность своей семье, своему клану, своему лидеру и своему народу.
- Старайся оставить после себя что-то на долгую память. Создание прочных вещей — высшее благо, будь ты кузнецом или правителем, создавшим династию.

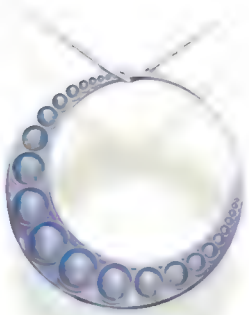
Пелор

Доброе

Пелор, бог солнца и лета, является хранителем времени. Он помогает нуждающимся и противостоит всему злому. Будучи покровителем земледелия и урожая, он принимает служение обычных людей, а его жрецов хорошо принимают в любом месте. Среди его сторонников встречаются паладины и следопыты. Он наставляет своих последователей:

- Облегчай чужие страдания.
- Неси свет Пелора во тьму, выказывай доброту, милосердие и сострадание.
- Присматривай за злом.

Сеанин



Без мировоззрения

Сеанин, богиня луны и осени, покровительствует обману и иллюзиям. У неё тесные связи с Кореллоном и Мелорой, и это любимое божество у эльфов и полурослико в. Это также богиня любви, посылающая тени для покрова мест встреч влюблённых. Воры и разведчики просят перед работой у неё благословения. Её учения просты:

- Следуй своим целям и ищи свою судьбу.
- Следуй за тенями, избегая яркого света добра и кромешной тьмы зла.
- Ищи новые возможности и новые навыки, и пусть ничто не ограничивает тебя.

Эратис

Без мировоззрения

Эратис — богиня цивилизации. Это муза великих изобретений, основательница городов и автор законов. Её почитают правители, судьи, первооткрыватели и истинные граждане, а её храмы занимают видное место в большинстве крупных городов мира. У неё много законов, но назначение у них следующее:

- Для достижения целей сотрудничай с другими. Система и сообщество всегда сильнее одиночек.
- Укрощай дикую природу, чтобы она подходила для заселения, и защищай свет цивилизации от покушений тьмы.
- Ищи новые идеи, изобретения, земли для заселения, новые участки пустошей для окультуривания. Строй машины, строй города, строй империи.

LEE MOYER (5)

Злые и хаотично-злые божества

Ваш персонаж может поклоняться злому или хаотично-злому божеству даже не имея соответствующего мировоззрения, но это хождение по краю обрыва. Эти боги повелевают своим последователям совершать злые поступки и разрушительные деяния.

Здесь не приводятся требования злых и хаотично-злых божеств. Они описаны в *Руководстве Мастера*.

Асмодей — злой бог Девяти Адов. Это покровитель власть имущих, бог тирании и доминирования и командующий дьяволов.

Бейн — злой бог войны и завоеваний. Воинственные страны людей и гоблинов служат ему и ведут завоевания в его честь.

Векна — злой бог нежити, некромантии и тайн. Он владеет тем, что не должно быть известно и тем, что люди хотят хранить в тайне.

Груумш — хаотично-злой бог разрушения, повелитель мародёрствующих орд варваров. Там, где Бейн завоёвывает, Груумш приказывает жечь и грабить. Орки — его самые ярые поклонники.

Зехир — злой бог темноты, ядов и наёмных убийц. Его любимые создания — змеи, а янь-ти почитают его превыше всех других богов.

Лолт — хаотично-злая богиня теней, лжи и пауков. Её приказы полны козней и предательства, а её жрецы — неизменная разрушающая сила в относительно стабильном обществе злых дроу.

Тиамат — злая богиня богатства, жадности и зависти. Она покровительствует цветным драконам и побуждает своих сторонников мстить по любому поводу.

Торог — злой бог Подземья, покровитель тюремщиков и палачей. Согласно суевериям, если произнести имя этого бога, то Ползущий Король подкопается снизу и утащит сказавшего под землю в вечное заточение и пытки.

Индивидуальность

Dungeons & Dragons — это игра о героических поступках, населённая легендарными героями и коварными злодеями. Персонажу нужно несколько штрихов индивидуальности, чтобы их можно было использовать для отыгрыша, а также важные особенности, на которых можно сосредоточиться. Сложная и продуманная предыстория и развёрнутая мотивация не являются жизненно необходимыми, хотя вы можете описать личность персонажа с какой угодно детализацией.

Обычное приключение D&D предлагает много возможностей для проявления личности вашего персонажа. Обычно эти возможности возникают в трёх ситуациях: социальное взаимодействие, принятие решений и отчаянное положение. Нижеследующие разделы формулируют вопросы, помогающие вам выбрать свойства личности для персонажа, которые даже можно записать на лист персонажа. Выберите по одной черте для каждой ситуации. Если вы уже продумали индивидуальность своего персонажа, можете пропустить этот раздел; эта информация приведена лишь для создания идей.

Социальное взаимодействие

Социальное взаимодействие — это когда вы общаетесь с мастерским персонажем вне сражения и пытаетесь как-то повлиять на него. Вы можете пытаться убедить охранника пропустить вас, уговорить торговца увеличить плату за опасное задание или попросить угрюмого кентавра найти гоблинов, устроивших в лесу засаду на путешественников. Мастер будет отыгрывать МП, с которым вы разговариваете, а вы и другие игроки будете говорить за своих персонажей, возможно даже от их лица.

Каким вы выглядите при социальном взаимодействии?

Радостный	Общительный	Скрытный
Очаровательный	Остроумный	Замкнутый

Насколько вы оптимистичны?

Восторженны	Оптимистичны	Фаталистичны
Мрачны	Самоуверенны	Задумчивы

Насколько вы доверчивы?

Легковерны	Отзывчивы	Скептичны
Подозрительны	Наивны	Доверчивы

Принятие решений

Когда во время приключений вы стоите перед выбором, личность вашего персонажа может повлиять на принятие решения. В логово дракона вы попытаетесь проникнуть тайком, войти открытым для переговоров или ворвётесь с клинками и заклятьями наготове? Какую из шести каменных дверей в холле вы откроете первой? Вы будете спасать пленников из клетки или начнёте переговоры с работорговцами? Когда группа не знает что делать дальше, что вы скажете?

Насколько сильно вы настаиваете на своём решении?

Скромно	Умеренно	Не терпя возражений
Робко	Беззаботно	Нетерпеливо

Насколько честно вы выполняете правила?

Добропорядочно	Практично	С чувством долга
Честно	Гибко	Никак

Как у вас развита эмпатия?

Добрый	Безжалостный	Внимательный
Покровительственный	Жестокий	Рассеянный

Отчаянное положение

Иногда самые яркие черты личности персонажа проявляются в отчаянном положении. Персонаж предупреждает об опасности со стороны злодея, кричит известный боевой клич, бросается сломя голову защищать других или поворачивается и убегает при виде численного перевеса со стороны врага. В любом бою, в любой опасности и другом отчаянном положении есть возможность для отыгрыша, особенно

если дела идут плохо. Когда ваш персонаж оказывается в таком положении, как он обычно реагирует? У вас есть кодекс поведения? Вы следуете зову сердца? Вы заботитесь о себе или об окружающих?

Насколько вы мужественны в отчаянном положении?

Храбрый Конкурентный Непоколебимый
Осторожный Безрассудный Свирепый

Что вы чувствуете при неудаче?

Отнесётесь философски Целеустремлённость Беспечность
Желание отомстить Наглость Страсть

Насколько вы нервны?

Спокойный Капризный Беспокойный
Импульсивный Терпеливый Непоколебимый

Манеры

Проще всего придать персонажу жизни, выбрав отличительные манеры — особую речь или другое поведение, которое вы исполняете за столом для выражения того, как выглядит, что говорит и что делает ваш персонаж. Если во время игры вы кидаете кубики или тасуете карты, то можно приписать это поведение и вашему персонажу. Возможно, у него есть колода карт, которую он тасует, когда ему скучно или он нервничает, или же он садится на корточки и начинает строить пирамиды из камешков, пока его спутники решают, куда пойти. А другой персонаж может вести себя в обсуждении очень шумно, часто приговаривая «клянусь правой рукой Корда!».

Характерная речь выделяет из толпы ещё сильнее. Дварф, который в бой идёт только с криком «дварфы идут!», вносит дозу отыгрыша, и метание кубиков станет более интересным. Волшебник, говорящий только при помощи хайку, это, пожалуй, уже перебор, но если вы попробуете (напишите заранее заготовки для стандартных ситуаций), то вашего персонажа запомнят навсегда!

Кроме того, можно придумать фразы и другие манеры для персонажа, когда он использует особые таланты. Например, паладин может кричать «узри мощь Бахамута!» каждый раз, когда он использует способность *праведный удар*, и шептать «тебя омывает дыхание Бахамута», когда он использует *наложение рук*.

Внешность

Ваш персонаж высокий, низкий, или нечто среднее? Крепкий и мускулистый или худой и жилистый? Мужчина или женщина? Старый или молодой? Ответы на эти вопросы не оказывают большого влияния на игру, но они могут повлиять на то, что мастерские персонажи (а также другие игроки) будут думать о вашем персонаже.

Описания рас в главе 3 приводят средний рост и вес для персонажей этой расы. Персонаж может отличаться от средних значений в любую сторону.

Вам также следует определить цвет кожи, волос и глаз. Цвета, приемлемые для большинства рас, не отличаются от цветов для людей, но у некоторых рас есть необычные варианты, такие как каменисто-серая кожа у дварфов или фиолетовые глаза у эльфов.

В конце определите, что отличает вашего персонажа от остальных. Это могут быть врождённые черты, такие как необычный цвет глаз или кожи, а могут быть привычки в одежде, и шрамы от ран в прошлом. Драгоценности, одежда, татуировки и родинки, прически и цвета, осанка — все эти мелочи сделают вашего персонажа уникальным и запоминающимся.

Предыстория

Предыстория персонажа чаще всего так и остаётся в прошлом. Для персонажа гораздо важнее то, что он будет делать в приключениях, а не то, что он делал в прошлом. Однако мысли о том, откуда вы родом, какая у вас семья и воспитание, помогут решить, как отыгрывать персонажа.

Вот вопросы, которые помогут вам создать предысторию:

- Почему вы решили стать искателем приключений?
- Как вы получили свой класс? Например, если вы — воин, то вы могли служить в ополчении, может быть вы из военной семьи или вы обучались в военной школе, а может вы воин-самоучка.
- Как вы получили исходное снаряжение? Вы собирали его один предмет за другим? Это подарок от родителей или наставника? Есть ли у вас вещи, имеющие особое значение?
- Что было худшим событием в вашей жизни?
- Что в вашей жизни было лучшим событием?
- Вы поддерживаете связь с семьёй? Что родня думает о вашей карьере?

Дварфский алфавит

Языки и письменность

Десять языков формируют основу всех диалектов, на которых говорят в многочисленных мирах D&D. Эти языки записываются разными письменами, причём у большинства из них есть алфавит, будь то плавные символы Релланика или руны Дэйвека. Небесная письменность использует систему иероглифов.

В зависимости от расы вашего персонажа, вы можете начать игру, зная два или три языка и их письменность. Вы можете выучить дополнительные языки, взяв черту Языковед (страница 201).

Вы не можете выучить язык Бездны и Небесный язык на 1 уровне.

Язык	Носители языка...	Письменность
Бездны	Гноллы, Демоны, сахуагины	Баражад
Великаний	Великаны, огры, орки	Дэйвек
Глубинная Речь	Гизянки, иллитиды, куо-тоа	Релланик
Гоблинский	Багберы, гоблины, хобгоблины	Общая
Дварфский	Азеры, дварфы	Дэйвек
Драконий	Драконы, драконорождённые, кобольды	Айокхарик
Небесный	Ангелы, боги, дьяволы	Небесная
Общий	Люди, полурослики, тифлинги	Общая
Первичный	Архоны, элементали, эфриты	Баражад
Эльфийский	Фоморы, эладрины, эльфы	Релланик

В *Руководстве Мастера* содержится большее количество информации о языках и письменности.

Совершение проверок

Прежде чем начать игру, важно понять базовую механику и понять, как она проявляется в игре.

Все таланты, навыки и особые умения привязаны к одной из шести характеристик. Вы определяете результат действий, совершая разнообразные **проверки**, причём все они используют базовую механику: бросьте к20, добавьте модификаторы и сообщите результат. Ваш Мастер сравнит этот **результат проверки** с целевым числом — **Сложностью (Сл)** предпринятой вами проверки, задачи или атаки. Чаще всего сложность задаётся Мастером; например, у дикого огра Класс Доспеха 19, а Сл лазания по стенам обычного подземелья равна 15. Мастер также может устанавливать Сл для задач, которые даже не будут раскрыты в книге.

D&D использует три вида проверок, которые мы рассмотрим чуть позже: броски атак, проверки навыков и проверки характеристик.

Если вы пытаетесь ударить чудовище булавой, то вы совершаете атаку Силой против КД чудовища; если вы пытаетесь поджарить его заклинанием *огненный шар*, то это атака Интеллектом против Реакции; если вы балансируете на канате, то это проверка Акробатики против Сл, установленной Мастером; если вы пытаетесь вышибить дверь, то это проверка Силы против Сл, зависящей от типа двери. Описания всех способностей и навыков содержат информацию о том, какие характеристики используется при проверке. Иногда совершаются проверки, которые сравнивают с чьим-то другим результатом проверки. Это называется совершением **встречной проверки**.

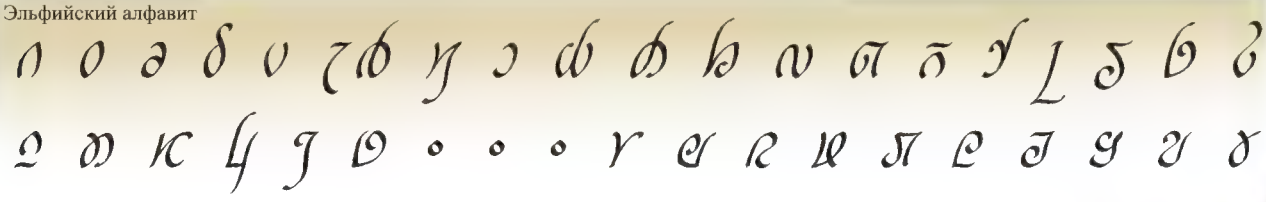
Модификатор — это любое число, добавляемое или вычитаемое из результата броска кубика. Чаще всего используются модификаторы, основанные на значении ваших характеристик. **Бонусом** называется положительный модификатор. Если черта добавляет модификатор Ловкости к повреждению, то ничего не произойдёт, если модификатор Ловкости ниже нуля. **Штраф** — другое дело: он всегда отрицательный.

Частью создания персонажа является вычисление модификаторов проверок для обычных задач, таких как совершение атаки и использование навыков. Большинство проверок в игре имеет дополнительные модификаторы, включая следующие:

- Бонус владения оружием, если вы совершаете атаку
- Бонус тренированности, если вы используете навык
- Особые бонусы от выбранных черт и используемых волшебных предметов
- Бонусы, применяемые за обстоятельства, в которых происходит проверка (например, атака в броске или боевое превосходство)
- Штрафы, применяемые за обстоятельства (у цели есть укрытие, вы атакуете из положения лёжа, и так далее)

Модификаторы отражают всё, что относится к выполнению задачи: ваше обучение, знания и значение характеристики. Бросок к20 означает удачу, судьбу, фортуну, непредсказуемые шансы и внезапные помехи. Сражение наполнено неистовством, и случайный бросок кубика отражает этот хаос.

Эльфийский алфавит



Броски атак

Наверное самым частым броском в D&D является **бросок атаки**. Все броски атаки выглядят так:

[Характеристика] против [Защита]

Например, заклинание волшебника *огненный шар* — это атака Интеллектом против Реакции цели (пишется «Интеллект против Реакции»). Атака длинным мечом воина — это атака Силой против Класса Доспеха (или КД). Значение характеристики и используемая защита зависят от выбранной атаки. Если результат проверки равен или превышает защиту противника, то вы попадаете и (обычно) причиняете урон.

Сумма всех модификаторов, которые вы добавляете к броску атаки, называется **базовым бонусом атаки**. Про броски атаки написано гораздо больше в главе 9.

Пример: Киера, эльф-следопыт 8 уровня с Ловкостью 17 и *волшебным луком +1* стреляет в огра дикаря. Её базовый бонус атаки равен +10, сочетая +4 за половину её уровня, модификатор Ловкости +3, бонус +2 за умение владеть луком и бонус улучшения лука +1. Чтобы увидеть, попала ли она в огра, она кидает 1к20 и добавляет 10. Если она выкинет 11, то результатом проверки станет число 21. Так как Класс Доспеха огра дикаря равен 19, то она попадает!

АТАКА

Для совершения атаки бросьте 1к20 и добавьте следующее:

- Половину вашего уровня
- Модификатор соответствующей характеристики
- Все прочие модификаторы (страница 279)

Сумма будет вашим результатом атаки.

Проверки навыков

Знания и умения вашего персонажа отражаются **проверками навыков**. Когда вы используете навык, вы надеетесь, что результат будет выше Сл задачи.

Например, проверка Целительства жреца — это проверка навыка против заданной Сл. Проверка Скрытности плута — это проверка навыка против Сл, равной результату проверки навыка Внимательности цели (встречная проверка). Если результат проверки будет выше или равен Сл, то вы преуспели.

Сумма модификаторов, которые вы добавляете к проверке навыка, называется **базовым бонусом проверки навыка**. Про проверки навыков много написано в главе 5.

Пример: Алек, человек волшебник 6 уровня с Интеллектом 18, пытается опознать странное существо использованием навыка Магия. Его базовый бонус проверки навыка равен +12, сочетая +3 за половину его уровня, модификатор Интеллекта +4 и бонус +5 за тренировку навыка Магия. Чтобы увидеть, опознает ли он существо, он кидает 1к20 и добавляет 12. Если он выкинет 7, то результатом проверки станет число 19. Так как Сл для опознания существа равна 15, то он понимает, что это квиклинг.

ПРОВЕРКА НАВЫКА

Для совершения проверки навыка бросьте 1к20 и добавьте следующее:

- Половину вашего уровня
- Модификатор соответствующей характеристики
- Все прочие модификаторы (страница 178)

Сумма будет вашим результатом проверки навыка.

Проверки характеристик

Иногда вы совершаете не атаку и не проверку навыка, а выполняете задачу, не попадающую в эти категории. Тогда вы совершаете проверку характеристики. Проверки характеристик позволяют Мастеру выносить решение, когда атака и проверка навыка не подходят.

ПРОВЕРКА ХАРАКТЕРИСТИКИ

Для совершения проверки характеристики бросьте 1к20 и добавьте следующее:

- Половину вашего уровня
- Модификатор соответствующей характеристики
- Все прочие модификаторы

Сумма будет вашим результатом проверки характеристики.

Пример: Для выламывания двери нужна проверка Силы: 1к20 + половина вашего уровня + ваш модификатор Силы. Персонаж 4-го уровня с Силой 16 совершает проверку Силы, кидая 1к20 + 5 (+2 от уровня, +3 модификатор Силы). Если на кубике выпадет 16, то результат проверки будет равен 21.

Действия и бой

Боевые сцены идут по раундам. Каждый раунд отражает примерно 6 секунд в игровом мире, вне зависимости от того, сколько времени у вас ушло на его отыгрыш. Сражение начинается с проверок инициативы для определения порядка ведения боя. В раунде можно выполнять четыре вида действий: стандартные действия, действия движения, малые действия и свободные действия. Правила сражений описаны в главе 9.

Получение уровней

Получая опыт в поисках приключений, вы продвигаетесь в уровне. Получение уровня — одна из самых больших наград, которые вы получаете за успехи в игре. Каждый раз при получении уровня ваш персонаж становится в чём-нибудь лучше.

Каждый раз, когда вы проходите небоевую сцену, побеждаете чудовище или выполняете задание, Ваш Мастер награждает вас **единицами опыта (Оп)**. Когда вы получите необходимое количество опыта, вы достигаете нового уровня. Больше про награды написано в главе 8.

Таблица «продвижение персонажа» показывает сумму опыта, необходимую для достижения каждого уровня, а также характеристики и прочие преимущества, получаемые вами при развитии.

Шаг за шагом

Когда ваш персонаж получает уровень, обратитесь к таблице «продвижение персонажа» и выполните нижеописанные шаги.

На большинстве уровней вы получите доступ к новым талантам и чертам. Обратитесь к описанию вашего класса в главе 4 в поисках списка доступных вам талантов и к главе 6 в поисках списка черт. Игра подразумевает, что вы приобретаете эти таланты в свободное время, изучая пыльные тома или выполняя сложные серии выпадов оружием. Однако в игровых терминах новые таланты и черты можно использовать сразу после получения нового уровня.

1. Значения характеристик

Проверьте столбец «значения характеристик» чтобы увидеть, можете ли вы улучшить свои показатели. Если это возможно, то выберите характеристику для улучшения. На 4, 8, 14, 18, 24 и 28 уровнях вы увеличиваете две характеристики на 1 (нельзя увеличить одну и ту же характеристику сразу на 2). На 11 и 21 уровне вы увеличиваете все характеристики на 1.

Если значение характеристики становится чётным числом, то увеличивается модификатор этой характеристики, и это затрагивает таланты, навыки и защиты, зависящие от этой характеристики. Держите это в голове, но пока не меняйте эти цифры.

2. Модификатор уровня

Если ваш новый уровень — чётное число, то улучшается всё, что зависело от половины уровня — атаки, защиты, инициатива, проверки навыков и проверки характеристик. Теперь, помня о возможном увеличении модификаторов характеристик из предыдущего шага, у вас есть вся информация, необходимая для увеличения параметров. Просмотрите лист персонажа и внесите изменения.

3. Совершенство и эпичность

Если вы достигли 11 или 21 уровня, то вам следует принять важное решение — вы можете выбрать путь совершенства или эпическое предназначение, которые подробно описаны в 4 главе. Сделайте выбор и отметьте новые полученные таланты и черты.

4. Хиты

Посмотрите в описании вашего класса в главе 4, сколько хитов вы получаете на новых уровнях. Добавьте это количество к текущей сумме. Если вы увеличили значение Телосложения, то увеличьте хиты на 1 (как будто у вас такой показатель Телосложения был ещё с 1 уровня). Кроме того, если после увеличения значение Телосложения стало чётным числом, то увеличьте количество исцелений на 1.

5. Классовые черты

Пока вы будете искать хиты в описании класса, посмотрите описание классовых черт: ваши способности или параметры могли увеличиться. Например, Скрытая Атака плута улучшается на 11 и 21 уровне.

6. Черты

Проверьте столбец «таланты и умения» в таблице «продвижение персонажа» чтобы увидеть, получили ли вы новую черту. Вы изучаете одну черту на 1 уровне, одну новую черту на каждом чётном уровне и по одной черте на 11 и 21 уровне. Если вы увеличивали значения характеристик, то возможно вы стали выполнять требования для черт, которые раньше вам не подходили (колонка «количество черт» в таблице «продвижение персонажа» позволяет пересчитать черты и убедиться, что количество черт не выходит за дозволенные границы).

7. Таланты

Почти на каждом уровне вы получаете новый талант. Каждый талант можно взять только один раз (нельзя несколько раз выбрать один и тот же талант). Посмотрите описание класса в 4 главе для получения полного списка доступных вам талантов.

Неограниченные атаки: На 1 уровне выберите две неограниченные атаки из дозволенного списка. Вы не изучаете новые неограниченные атаки при получении уровня автоматически, но получив уровень, можно переобучиться (смотрите ниже «переобучение») и заменить неограниченные таланты новыми.

Атаки на сцену: На 1 уровне выберите один талант из списка атак на сцену для 1 уровня из списка, находящегося в описании вашего класса. На 3 и 7 уровне вы изучаете новые таланты на сцену вашего уровня или ниже.

На 11 уровне вы получаете новый талант на сцену, когда выберете путь совершенства. Полученный талант зависит от выбранного пути.

На 13, 17, 23 и 27 уровнях вы можете заменить любую известную вам атаку на сцену из вашего класса на новую атаку на сцену вашего нового уровня (или атаку на сцену меньшего уровня).

Атаки на день: На 1 уровне выберите один талант из списка атак на день для 1 уровня из списка, находящегося в описании вашего класса. Вы изучаете по одной новой атаке на день вашего или более низкого уровня на 5 и на 9 уровне.

На 20 уровне вы изучаете новую атаку на день, зависящую от пути совершенства.

На 15, 19, 25 и 29 уровне вы можете заменить любую известную вам атаку на день из вашего класса на новую атаку на день вашего нового уровня (или атаку на день меньшего уровня).

Приёмы: На 2 уровне выберите один приём из списка приёмов для 2 уровня, находящегося в описании вашего класса.

Вы получаете новые таланты из списка приёмов вашего уровня (или приёмов меньшего уровня) на 6, 10, 16 и 22 уровне.

На 12 уровне вы получаете новый приём, зависящий от вашего пути совершенства. На 26 уровне вы получаете новый приём, зависящий от эпического предназначения.

Переобучение

Иногда при создании или улучшении персонажа можно принять решения, о которых вы позже будете сожалеть. Возможно, выбранный вами талант не соответствует идеям вашего персонажа, или взятая черта функционирует не так, как вы ожидали. К счастью продвижение в уровне — это не только время для узнавания нового — это ещё и возможность изменить прошлые решения.

Каждый раз, когда вы получаете уровень, вы можете переобучить своего персонажа: изменить одну черту, талант или выбор навыка. На каждом уровне можно совершать только одну перемену. Когда таблица класса призывает заменить один талант другим талантом большего уровня, это не считается переобучением — на этом уровне вы по прежнему можете изменить ещё одну черту, талант или навык.

Черта: Вы можете заменить одну черту другой. Вы должны выполнять требования новой черты. Вы не можете заменять черту, если она является требованием для какого-то вашего умения (например, другая черта или путь совершенства), или если эта черта досталась вам от класса, пути или предназначения (как черта Ритуальный Заклинатель для волшебников). Вы можете заменять черты героического этапа и этапа совершенства (смотрите на странице 193) чертами больших этапов, но только один раз за уровень. Например, на 11 уровне вы получаете одну черту и можете также переучить одну из черт героического этапа, получив вместо неё черту этапа совершенства. На 12 уровне вы можете сделать то же самое, так что на 12 уровне можно иметь четыре черты совершенного этапа (однако даже на очень высоких уровнях черты героического этапа могут оставаться весьма полезными).

Талант: Вы можете заменить талант новым талантом того же типа (неограниченная атака, атака на сцену, атака на день или приём) того же уровня или ниже из того же класса — например, атаку 5 уровня на другую атаку 5 уровня, или приём 22 уровня на другой приём 22 уровня.

Вы не можете заменять таланты, полученные от класса (такие как *исцеляющее слово* жреца и *мистический заряд* колдуна) и таланты, полученные от пути совершенства и эпического предназначения.

Навык: Вы можете заменить тренировку навыка тренировкой другого навыка из списка ваших классовых навыков. Вы не можете заменить навык, если он является требованием для черты, таланта или других ваших умений, или если он заранее установлен вашим классом (как навык Магия для волшебников и Религия для жрецов). Если класс требует, чтобы вы выбрали один навык из двух (как в случае следопыта, который выбирает между Подземельями и Природой), то позже вы сможете изменить выбор переобучением, но вы будете вынуждены заменить навык его альтернативой.

Три этапа

Тридцать уровней вашей карьеры поделены на три этапа: героический этап (с 1 по 10 уровень), этап совершенства (с 11 по 20 уровень) и эпический этап (с 21 по 30 уровень). Когда вы переходите из одного этапа в другой, вы получаете весомую добавку к мощи. Однако в то же время опасности, поджидающие вас на новом этапе, становятся смертоноснее.

На **героическом** этапе ваш персонаж уже является героем, выделяющийся из обывателей своей одарённостью, навыками и намёками на великое предназначение. Ваши способности определяются в большей степени выбором класса и в меньшей степени выбором расы. Вы передвигаетесь пешком или на относительно стандартном скакуне, таком как лошадь. В бою вы можете совершать прыжки и подтягивания, но вы всё ещё привязаны к реальности. От результата ваших приключений может зависеть судьба деревни, не говоря уже о вашей собственной жизни. Вы ходите по опасной местности и исследуете склепы с привидениями, где можно сразиться также с трусливыми гоблинами, дикими орками, яростными волками, гигантскими пауками, последователями злых культов и кровожадными упырями. Если вы встретите дракона, то это будет молодая особь, всё ещё ищущая себе логово, не нашедшая пока в этом мире себе место. Точно так же как и вы.

На этапе **совершенства** ваш персонаж становится блестящим примером героизма, сильно выделяющимся из толпы. Ваши способности по-прежнему определяются вашим классом. Кроме того, вы получаете дополнительные способности от пути совершенства. Когда вы достигаете 11 уровня, вы выбираете путь специализации, который определяет, кто вы — в пределах некоторого узкого диапазона критериев. Теперь вы сможете быстро путешествовать, возможно, на гиппогрифе или при помощи заклинания, позволяющего летать. В бою вы можете летать и даже телепортироваться. Смерть становится преодолимой, а от выполненных вами заданий будут зависеть судьбы стран или даже всего мира. Вы бродите по нехоженым областям и исследуете давно заброшенные подземелья, где возможно придётся сражаться с коварными дроу, великанами, свирепыми гидрами, бесстрашными големами, буйными ордами варваров, кровожадными вампирами и хитрыми иллитидами. Если вы встретите дракона, то это будет зрелая особь, имеющая логово и нашедшая себе нишу в этом мире. Снова, в точности как вы.

ПРОДВИЖЕНИЕ ПЕРСОНАЖА

Сумма Оп	Уровень	Значения характеристик	Таланты и умения	Количество черт	Общее количество талантов (неограниченных/на сцену/ на день/приёмов)
0	1	зависит от расы	Умения класса; особенности расы; получите 1 черту; выучите начальные навыки; получите 2 неограниченных атаки; получите 1 атаку на сцену; получите 1 атаку на день	1†	2/1/1/0
1 000	2	—	получите 1 приём; получите 1 черту	2	2/1/1/1
2 250	3	—	получите 1 атаку на сцену	2	2/2/1/1
3 750	4	+1 к двум	получите 1 черту	3	2/2/1/1
5 500	5	—	получите 1 атаку на день	3	2/2/2/1
7 500	6	—	получите 1 приём, получите 1 черту	4	2/2/2/2
10 000	7	—	получите 1 атаку на сцену	4	2/3/2/2
13 000	8	+1 к двум	получите 1 черту	5	2/3/2/2
16 500	9	—	получите 1 атаку на день	5	2/3/3/2
20 500	10	—	получите 1 приём, получите 1 черту	6	2/3/3/3
26 000	11	+1 ко всем	черты пути совершенства; получите 1 атаку на сцену пути совершенства; получите 1 черту	7	2/4/3/3
32 000	12	—	получите 1 приём пути совершенства; получите 1 черту	8	2/4/3/4
39 000	13	—	замените 1 атаку на сцену	8	2/4*/3/4
47 000	14	+1 к двум	получите 1 черту	9	2/4/3/4
57 000	15	—	замените 1 атаку на день	9	2/4/3*/4
69 000	16	—	черта пути совершенства; получите 1 приём; получите 1 черту	10	2/4/3/5
83 000	17	—	замените 1атаку на сцену	10	2/4*/3/5
99 000	18	+1 к двум	получите 1 черту	11	2/4/3/5
119 000	19	—	замените 1 атаку на день	11	2/4/3*/5
143 000	20	—	получите 1 атаку на день пути совершенства; получите 1 черту	12	2/4/4/5
175 000	21	+1 ко всем	черта эпического предназначения; получите 1 черту	13	2/4/4/5
210 000	22	—	получите 1 приём, получите 1 черту	14	2/4/4/6
255 000	23	—	замените 1 атаку на сцену	14	2/4*/4/6
310 000	24	+1 к двум	черта эпического предназначения; получите 1 черту	15	2/4/4/6
375 000	25	—	замените 1 атаку на день	15	2/4/4*/6
450 000	26	—	получите 1 приём эпического предназначения; получите 1 черту	16	2/4/4/7
550 000	27	—	замените 1 атаку на сцену	16	2/4*/4/7
675 000	28	+1 к двум	получите 1 черту	17	2/4/4/7
825 000	29	—	замените 1 атаку на день	17	2/4/4*/7
1 000 000	30	—	черта эпического предназначения; получите 1 черту	18	2/4/4/7

ОБРАТИТЕ ВНИМАНИЕ: Кроме преимуществ из этой таблицы, при получении уровня вы всегда получаете дополнительные хиты. Смотрите описание вашего класса.

*** На этих уровнях вы заменяете известный талант новым талантом нового уровня.**

† Люди на первом уровне получают одну дополнительную черту. Кроме того, некоторые классы тоже предоставляют дополнительные черты.

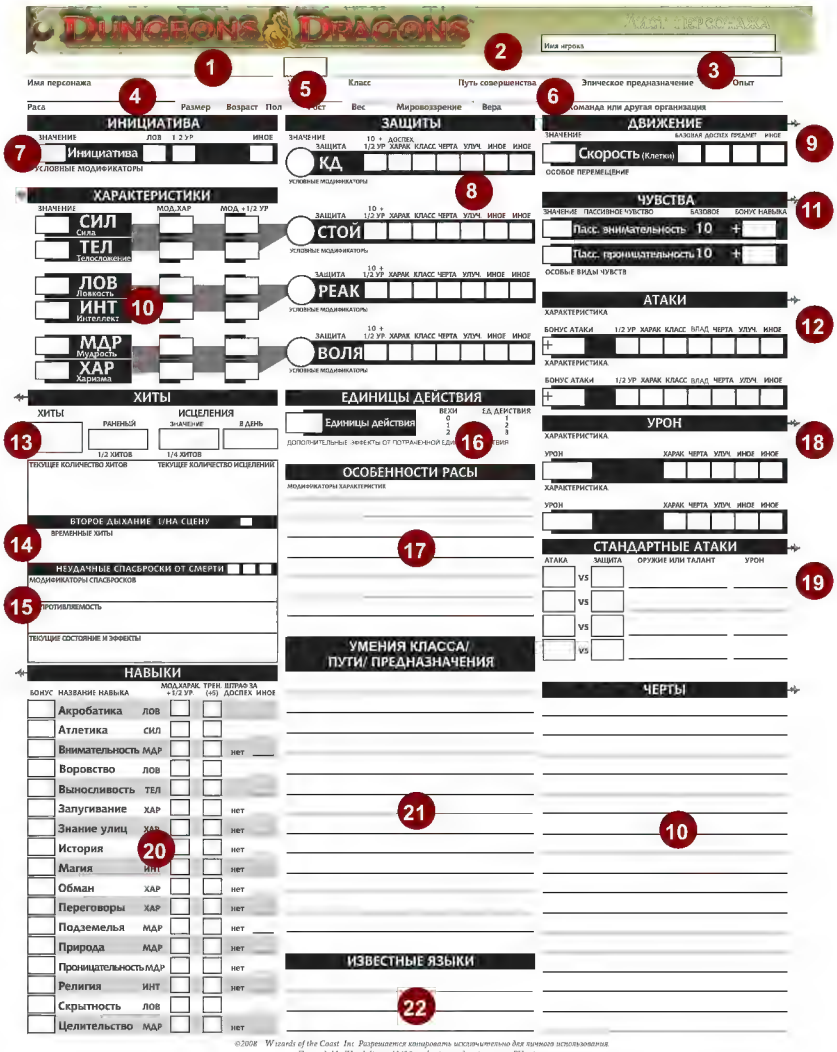
На **эпическом** этапе способности вашего персонажа станут сверхгероичными. Ваш класс всё ещё определяет большую часть способностей, но самые впечатляющие таланты приходят с выбором эпического предназначения, что происходит на 21 уровне. Вы перемещаетесь по стране за считанные мгновения, и весь ваш отряд сможет вести сражение в воздухе. У успехов и неудач ваших приключений будут далеко идущие последствия, возможно, определяющие судьбы миллионов существ и даже далёких планов существования. Вы посещаете королевства других миров и исследуете подлинные чудеса света, где вас, возможно, ожидают сражения с дьяволами преисподней, тараской, зловещими атропалами, кровожадными архимагами личей и даже повелителями демонов. Встреченные драконы будут древними вирмами с чудовищной властью, способной тушить неприятности в королевствах и разжигать угрозы целому миру.

ЛИСТ ПЕРСОНАЖА

Вы можете записывать информацию о персонаже как вам заблагорассудится, но большинство игроков предпочитает использовать листы персонажа. Образец такого листа находится в конце книги.

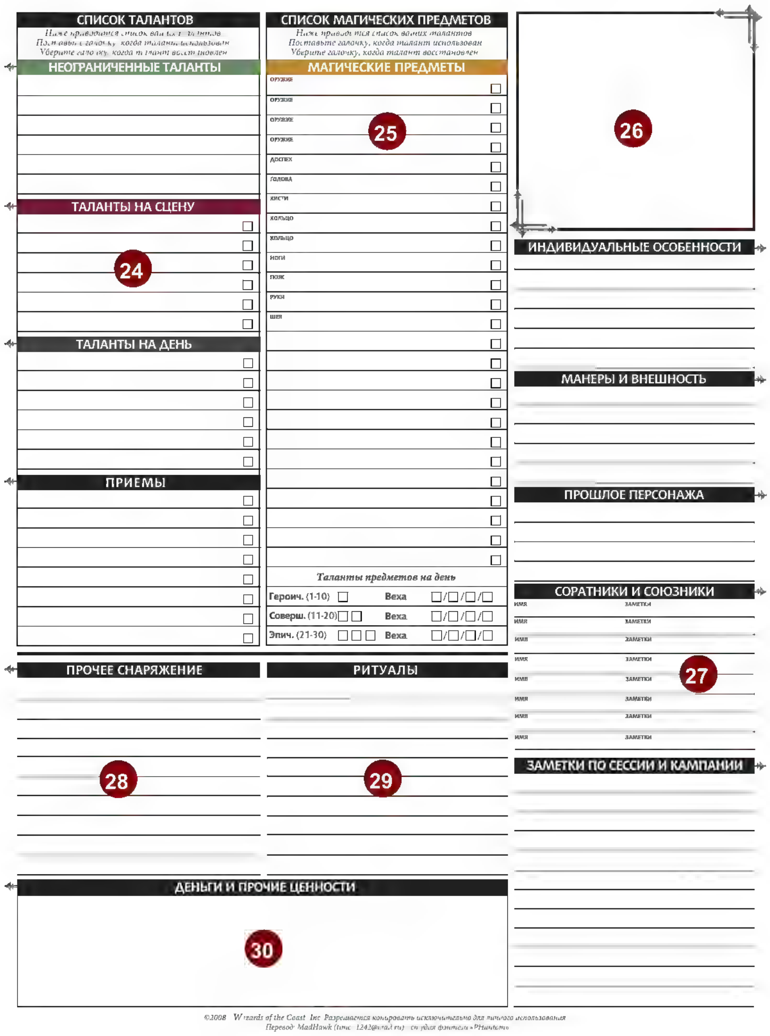
Здесь представлен уменьшенный вдвое пример обычного листа персонажа. Разные разделы помечены цифрами, помогающими найти назначение этих разделов.

1. **Имя персонажа:** Выберите персонажу имя и запишите его здесь.
2. **Уровень/Класс/Путь совершенства/Эпическое предназначение:** Запишите свой уровень и класс. Если вы достигли 11 уровня, выберите для своего класса путь совершенства (смотрите на последних страницах описания класса). Если вы достигли 21 уровня, укажите эпическое предназначение.
3. **Опыт:** Записывайте здесь сумму накопленных единиц опыта.
4. **Раса и Размер:** Выберите расу (глава 3) и запишите её размер. Большинство персонажей имеет Средний размер; у полурослико размер Маленький.
5. **Возраст, Пол, Рост, Вес:** Эти детали придумайте сами. Большинство искателей приключений пускается в путь молодыми — от 18 до 25 лет для людей.
6. **Мировоззрение, Божество, Команда или иная организация:** Запишите мировоззрение, покровительственное божество (если оно у вас есть) и название организации, которой вы принадлежите (если она есть).
7. **Инициатива:** Определите модификатор инициативы и запишите его здесь. Рядом укажите ситуационные модификаторы. Смотрите страницу 267.
8. **Защиты:** Запишите Класс Доспеха, Стойкость, Реакцию и Волю. Эти защиты равны 10 + половина вашего уровня + модификатор соответствующей характеристики. К Классу Доспеха также добавляется бонус от одетого доспеха. Если на вас нет тяжёлого доспеха, добавьте также к КД модификатор Ловкости или Интеллекта. Рядом укажите ситуационные модификаторы. Смотрите страницу 274.
9. **Скорость:** Определите и запишите свою скорость. Если у вас есть особые режимы движения, запишите их здесь.
10. **Значения характеристик:** Запишите значения ваших характеристик, их модификаторы и сумму модификатора с половиной уровня (смотрите «значения характеристик» на странице 16). Если вы первого уровня, то половина уровня равна нулю.
11. **Чувства:** Определите модификаторы пассивной Внимательности и пассивной Проницательности и запишите их. Смотрите страницу 179. Даже если вы не выбирали навыки Внимательности и Проницательности, вам всё равно часто придётся совершать их проверки. Если раса предоставляет особые чувства, запишите их.
12. **Атаки:** Определите и запишите бонусы часто используемых атак.
13. **Хиты:** Ваши хиты зависят от класса и уровня; смотрите описание класса в 4 главе. Добавьте к хитам значение Телосложения. Значение, с которого вы считаетесь раненым, равно половине максимума хитов, а значение исцеления равно одной четвёртой от максимума хитов. Запишите количество исцелений в день. Количество исцелений определяет ваш класс;



добавьте к этому числу модификатор Телосложения. Смотрите описание класса в 4 главе. Смотрите главу 9 для большего количества информации о хитах и лечении.

14. **Второе дыхание:** Один раз за сцену вы можете потратить стандартным действием одно исцеление. Смотрите страницу 287. Здесь же записываются временные хиты.
15. **Неудачные спасброски от смерти:** Когда вы умираете, вы каждый раунд совершаете спасбросок. Отмечайте каждую неудачу; когда вы провалите три спасброска от смерти, вы умрёте. Смотрите страницу 295. Запишите здесь также модификаторы спасбросков, сопротивляемость к атакам или повреждениям, а также текущее состояние и эффекты.
16. **Единицы действий:** Записывайте здесь заработанные единицы действий. Смотрите страницу 288.
17. **Особенности расы:** Запишите особенности расы и даруемые ей преимущества. Расы описаны в 3 главе.
18. **Урон:** Запишите здесь урон от часто используемых атак.
19. **Стандартные атаки:** Запишите бонус к броскам атак и урон от стандартных атак рукопашным и дальнобойным оружием. Используйте стандартную атаку при совершении провоцированной атаки или когда талант предоставляет вам стандартную атаку. Смотрите страницу 292.
20. **Навыки:** Отметьте тренированные навыки и определите базовый бонус проверки для каждого. Вы получаете бонус +5 к проверкам тренированных навыков. Смотрите 5 главу.
21. **Умения класса/пути/предназначения:** Запишите умения и преимущества своего класса, пути совершенства и эпического предназначения. Классы, пути совершенства и эпические предназначения описаны в 4 главе.
22. **Известные языки:** Запишите языки, выученные от расы и посредством черт.
23. **Черты:** Перечислите выбранные черты и укажите их эффекты. Черты описаны в 6 главе.
24. **Список талантов:** Используйте этот раздел для перечисления известных талантов, разделив их на атаки и приёмы (вы можете также скопировать таланты на отдельные карточки, если хотите отслеживать их именно таким образом). Атаки делятся на неограниченные, атаки на сцену и атаки на день. Укажите тип действия, необходимого для использования этого таланта (свободное, малое, движение или стандартное), характеристику, от которой зависит талант и защиту, которая ему противостоит. Таланты описаны в 4 главе.
25. **Список магических предметов:** Перечислите здесь свои магические предметы и их способности (вы можете также скопировать предметы на отдельные карточки, если хотите отслеживать их именно таким образом). Магические предметы описаны в 7 главе.
26. **Изображение персонажа:** При желании вы можете изобразить здесь своего персонажа.
27. **Подробности о персонаже, сессии и кампании:** Здесь вы можете вести соответствующие заметки по ходу игры.
28. **Прочее снаряжение:** Перечислите здесь всё оставшееся снаряжение.
29. **Ритуалы:** Перечислите известные вам ритуалы.
30. **Монеты и прочее богатство:** Отслеживайте здесь свои доходы.


СПИСОК ТАЛАНТОВ
Ниже приводится список ваших талантов
Поставьте галочку, когда талант использован
Уберите галочку, когда талант восстановлен
НЕОГРАНИЧЕННЫЕ ТАЛАНТЫ
ТАЛАНТЫ НА СЦЕНУ
24
ТАЛАНТЫ НА ДЕНЬ
ПРИЕМЫ
СПИСОК МАГИЧЕСКИХ ПРЕДМЕТОВ
Ниже приводится список ваших талантов
Поставьте галочку, когда талант использован
Уберите галочку, когда талант восстановлен
МАГИЧЕСКИЕ ПРЕДМЕТЫ
оружие
оружие
оружие
оружие
доспех
голова
кисти
кольцо
кольцо
ноги
пояс
руки
шея
25
Таланты предметов на день
Героич. (1-10) Веха
Соверш. (11-20) Веха
Эпич. (21-30) Веха
26
ИНДИВИДУАЛЬНЫЕ ОСОБЕННОСТИ
МАНЕРЫ И ВНЕШНОСТЬ
ПРОШЛОЕ ПЕРСОНАЖА
СОРАТНИКИ И СОЮЗНИКИ
имя заметки
имя заметки
имя заметки
имя заметки
имя заметки
имя заметки
имя заметки
имя заметки
27
ЗАМЕТКИ ПО СЕССИИ И КАМПАНИИ
ПРОЧЕЕ СНАРЯЖЕНИЕ
28
РИТУАЛЫ
29
ДЕНЬГИ И ПРОЧИЕ ЦЕННОСТИ
30
©2008 Wizards of the Coast Inc. Разрешается копировать исключительно для личного использования
Перевод: MadHawk

ГЛАВА 3

Расы персонажей

MATT CAVOTTA

Среди разнообразия культур и обществ, населяющих мир игры DUNGEONS & DRAGONS, можно встретить людей и фантастические расы, такие как эльфы, дварфы и тифлинги. Искатели приключений могут быть выходцами из них. Ваш выбор расы обеспечивает набор основных отличий и особых способностей. Если вы воин, то кто вы: упёртый дварф сокрушитель чудищ, грациозный эльф мастер клинков, или свирепый драконорождённый гладиатор? Каким вы будете волшебником: вольнонаёмным человеком заклинателем, или хитрым тифлингом призывателем? Раса вашего персонажа влияет не только на значения характеристик и таланты, но является основой для создания его истории.

Особенности расы

Каждая раса обеспечивает следующие выгоды.

Значения характеристик: От вашей расы зависит бонус к 1—2 характеристикам. Не забывайте про эти бонусы при определении значений ваших характеристик (смотрите «значения характеристик» на странице 16).

Скорость: Ваша скорость — это количество клеток, на которое вы способны передвинуться, когда идёте (смотрите «передвижение и позиция» на странице 282).

Зрение: Большинство рас, включая людей, обладает обычным зрением. У некоторых же рас есть сумеречное зрение: они лучше видят в темноте, чем другие гуманоиды (смотрите «зрение и освещение» на странице 261).

Языки: Вы начинаете игру, зная как разговаривать, читать и писать на небольшом количестве языков. Все расы говорят на Общем — языке, оставшемся от последней человеческой империи, и некоторые расы предоставляют вам языки на выбор (смотрите «языки и письменность» на странице 25).

Прочие расовые особенности: Среди прочих особенностей — бонусы к навыкам, владение оружием, и другие моменты, наделяющие вас способностями и выгодами, которых нет у представителей других рас.

Расовые таланты: У некоторых рас есть свои таланты — дополнительные таланты, получаемые на первом уровне помимо тех, которые получает ваш класс. Смотрите на странице 54 пояснение, как читать описание таланта.

ДВАРФ

Мастера в обработке камня и железа, бесстрашные и непоколебимые перед напастями

ОСОБЕННОСТИ РАСЫ

Средний рост: 130—147 см
Средний вес: 72—99 кг

Значения характеристик: +2 Телосложение, +2 Сила или Мудрость
Размер: Средний
Скорость: 5 клеток
Зрение: Сумеречное

Языки: Дварфский, Общий
Бонусы навыков: +2 Выносливость, +2 Подземелья
Чугунный желудок: Расовый бонус +5 к спасброскам от яда.
Устойчивость дварфов: Вы можете использовать второе дыхание малым, а не стандартным действием.
Обращение с оружием дварфов: Вы обучаетесь владению метательным и боевым молотом.
Скорость под нагрузкой: Вы перемещаетесь с обычной скоростью, даже если скорость должна быть уменьшена от доспеха или большой нагрузки. Прочие эффекты, ограничивающие скорость (такие как труднопроходимая местность и магические эффекты) воздействуют на вас как обычно.
Удержание позиций: Если эффект принуждает вас к движению (вас тянут, толкают или сдвигают), то вы перемещаетесь на 1 клетку меньше, чем указывает эффект. Это означает, что эффекты, толкающие, тянущие и сдвигающие цель на 1 клетку не действуют на вас, если только вы не захотите обратного.

Кроме того, если атака сбивает вас с ног, вы можете немедленным действием совершить спасбросок, чтобы избежать падения.

Дварфы, вырезанные из основания вселенной, веками служили великанам рабами, пока не обрели свободу. Их могучие горные крепости-города свидетельствуют о силе их древних империй. Даже те дварфы, что живут в человеческих городах, считаются самыми упорными борцами с тьмой, угрожающей захватить мир.

Играйте дварфом, если хотите...

- быть стойким, грубым и крепким как скала.
- возвеличивать славу предков или служить правой рукой своего божества.
- причинять большой урон, противостоя чужим ударам.
- быть представителем расы, которой подходят классы воин, жрец и паладин.

WILLIAM O'CONNOR

Физические качества

В высоту дварфы достигают в среднем 130 см и они очень широкие, ибо весят как взрослый человек. Цвета кожи, глаз и волос у дварфов разнятся примерно как у людей, хотя иногда кожа может быть серого или песочного цвета, и у них часто встречаются рыжие волосы. Мужчины дварфов часто бывают лысыми и они заплетают бороды замысловатыми узорами. Женщины дварфов часто заплетают волосы так, чтобы продемонстрировать свой клан и своих предков. Одежда и снаряжение дварфов, включая оружие и щиты, украшаются рельефными геометрическими фигурами, драгоценными камнями и знаками рода.

Несмотря на то, что физической зрелости дварфы достигают примерно как люди, они медленнее стареют и остаются энергичными вплоть до 150 лет, часто доживая до 200.

Игра дварфом

У дварфов, гордо заявляющих, что они были вырезаны из самой земли, действительно много общего с камнем. Они крепки, сильны и надёжны. Они ценят традиции предков, и веками почитают их, так же как резные стены своих горных домов.

Дварфы верят в важность родословных и клановых уз. Они глубоко уважают старших и чтят давно умерших основателей кланов и древних героев. Они ценят мудрость и опыт, приходящий с годами, и большинство из них уважительно относится к старейшинам других рас.

Дварфы больше остальных рас ищут наставлений и защиты от богов. В вере они ищут силу, надежду и вдохновение, а также умиротворение жестоких и разрушительных богов. Отдельные дварфы могут быть неверующими или даже еретиками, но практически в любой их общине есть храмы или святилища. Дварфы почитают Морадина как своего создателя, но отдельные дварфы почитают божеств, связанных с их деятельностью; воины молятся Бахамуту или Корду, архитекторы Эратис, а торговцы Авандре — или даже Тиамат, если дварф поглощён жаждой наживы.

Дварфы никогда не забывают врагов, тех, кто вёл себя с ними нечестно, а также целые расы чудовищ, вредящих их расе. Дварфы питают лютую ненависть к оркам, которые часто населяют те же горные области, что и дварфы, и часто совершают разрушительные набеги. Дварфы также презирают великанов и титанов, потому что раньше раса дварфов служила им рабами. Они испытывают одновременно жалость и отвращение по отношению к тем изменённым дварфам, что до сих пор не избавились от ярма великанов — среди них азеры и галеб дуры.

У дварфов считается признаком глубочайшего уважения возможность заступиться за союзника в бою, а защита друга от атаки врага — знак глубочайшей верности. Легенды дварфов славят множество героев, отдавших жизни для спасения своего клана или друзей.

Характеристики дварфов: Верные, жадные, мстительные, настойчивые, организованные, решительные, трудолюбивые, упорные, храбрые

Мужские имена: Адрик, Баерн, Беренд, Вондал, Гардэйн, Даррак, Килдрак, Морган, Орсик, Рангрим, Торадин, Тордек, Торфин, Травок, Фаргрим, Харбек, Эберк

Женские имена: Артин, Бардрин, Вистра, Гурдис, Диеса, Катра, Кристрид, Мардред, Рисвинн, Торбера, Фалькрун, Хелья, Элдет

Искатели приключений дварфов

Ниже описаны три искателя приключений дварфов.

Травок — паладин, служащий Корду. Травок, одетый в сверкающие латы, выкованные его прапрадедом, в одиночку подобен непроницаемой линии обороны, защищающей союзников от врагов. Благодаря его богу и чести предков, Травок полагается на физическую силу и выносливость. Он поклялся, что ничто не изменит его решение. Он чрезвычайно верен друзьям, и если будет нужда, он отдаст свою жизнь за них.

Катра — жрица, служащая Морадину, Великому Скульптору, который сотворил дварфов из камня и освободил от служения великанам. В бою Катра, размахивающая боевым молотом с символом кулака и наковальни, стоит рядом с воином, доверяя силе своего божества, самодельной кольчуге и своей живучести. Больше всего она надеется оставить наследие, которое пройдёт через века, наследие прекрасное и прочное как украшения дварфов — мир и справедливость в этом беспокойном мире.

Тордек — воин, последний в роду доблестных воинов. Три поколения тому назад его древняя родовая крепость была захвачена и разрушена орками, а Тордек остался с пустыми карманами, кольцом-печаткой и рассказами о славе своего рода. Он поклялся, что когда-нибудь отстроит крепость, и эта клятва влияет на все его действия. Тем временем его спутники знают, что могут во всём на него положиться, а когда-нибудь они помогут ему вернуть его дом.

ДРАКОНОРОЖДЁННЫЙ

Гордые, благородные воины, рождённые от крови древнего бога дракона

ОСОБЕННОСТИ РАСЫ

Средний рост: 185—200 см
Средний вес: 118—172 кг

Значения характеристик: +2 Харизма, +2 Сила или Телосложение
Размер: Средний
Скорость: 6 клеток
Зрение: Обычное

Языки: Драконий, Общий
Бонус к навыкам: Запугивание +2, История +2
Ярость драконорождённого: Когда вы ранены, вы получаете расовый бонус +1 к броскам атаки.
Наследие драконов: Значение вашего исцеления равно четверти от максимальных хитов + модификатор вашего Телосложения.
Дыхание дракона: Вы можете использовать *дыхание дракона* в качестве таланта на сцену.

Дыхание дракона **Расовый талант драконорождённого**

Вы издаете рык, и смертоносная энергия вашей драконьей сущности устремляется к врагам.

На сцену ✦ Кислота, Огонь, Холод, Электричество или Яд
Малое действие **Ближняя** волна 3
Цели: Все существа в зоне
Атака: Сила + 2 против Реакции, Телосложение + 2 против Реакции или Ловкость + 2 против Реакции

Попадание: Урон 1к6 + модификатор Телосложения.

Увеличьте бонус атаки до +4 и урон до 2к6 + модификатор Телосложения на 11-м уровне, и бонус атаки до +6 и урон до 3к6 + модификатор Телосложения на 21-м уровне.

Особенность: При создании персонажа выберите Силу, Телосложение или Ловкость в качестве характеристики, используемой при бросках атаки для этого таланта. Также выберите тип наносимого урона: кислота, огонь, холод, электричество или яд. Эти два выбора пройдут сквозь всю жизнь персонажа и не смогут быть изменены.

Драконорождённые, живущие ради сражений, это раса странствующих наёмников, солдат или искателей приключений. Когда-то их империя претендовала на мировое господство, но теперь несколько безродных кланов благородных воинов — вот всё что осталось от их древней славы.

Играйте драконорождённым, если хотите...

- ✦ быть похожим на дракона.
- ✦ быть гордым наследником их древней павшей империи.
- ✦ выдыхать кислоту, огонь, холод, электричество или яд.
- ✦ быть представителем расы, которой подходят классы военачальник, воин и паладин.

WILLIAM O'CONNOR

Физические качества

Драконорождённые выглядят как гуманоидные драконы. У них чешуйчатая шкура, но нет хвостов. Они высоки и крепко сложены, зачастую ростом в 195 см и массой 162 кг и более. У них сильные руки и ноги, а на каждой ладони присутствует 4 когтистых пальца, включая противопоставленный большой. Лица у драконорождённых не вытянутые, с мощными надбровными дугами и характерным воротником на щеках и шее. За надбровными дугами находится гребень, состоящий из роговых чешуек разной длины, напоминающих толстые растрёпанные волосы. Их глаза содержат оттенки красного и золотого.

Чешуя драконорождённых может быть алого, золотого, рыжего, охряного, бронзового или коричневого цвета. Цвет чешуи очень редко совпадает по оттенку с цветом металлического или цветного дракона, и цвет чешуи никак не зависит от типа оружия дыхания. У большинства драконорождённых всё тело покрыто очень мелкими чешуйками, способными с первого взгляда даже сойти за кожу, а предплечья, лодыжки, ступни, плечи и бёдра покрыты крупными чешуйками.

Драконорождённые растут быстрее человеческих детей. Они начинают ходить уже через пару часов после вылупления, достигая размеров и развития 10-летнего человека в возрасте 3 лет и становясь взрослыми к 15 годам. Живут они примерно столько же, сколько и люди.

Игра драконорождённым

Честь для драконорождённого важнее жизни. Честь прежде всего связана с поведением в сражениях. С противником надо обращаться честно, даже если это заклятый враг. Чтобы воин выжил, он должен быть осторожным и благоразумным, но страх — это порок, а трусость — слабость духа.

Стремление быть благородным сопровождает драконорождённого всю жизнь: нарушение клятвы — верх бесчестия, а правдивость сквозит в каждом слове. Обещания должны быть исполнены. Драконорождённый принимает ответственность за свои действия и их последствия.

Постоянное стремление к самосовершенствованию раскрывает дополнительные понятия о чести драконорождённых. Драконорождённые ценят навыки и совершенство во всём. Им очень не нравится проигрывать, и прежде чем сдаться, они предпринимают всё возможное. Всю жизнь драконорождённый стремится добиться мастерства в чём-нибудь одном. Представителям других рас с такими же взглядами очень легко заработать уважение драконорождённого.

Преданность драконорождённых к чести и мастерству часто делает их заносчивыми и гордыми в глазах других рас. Большинство драконорождённых разделяет гордость прошлыми и настоящими достижениями своей расы, но они по достоинству оценивают и заслуги других. Несмотря на то, что империя тифлингов, Баэл Турат, была врагом древней империи драконорождённых под названием Аркозия, драконорождённые признают тифлингов достойными спутниками и противниками, восхищаясь их силой и стойкостью, будь то друзья или враги.

Драконорождённые ищут приключения чтобы показать, на что они способны, чтобы завоевать славу, а при возможности и стать героем, истории о котором будут рассказывать ещё несколько поколений. Драконорождённые только и мечтают что о вечной славе, добытой великими деяниями, отчаянными поступками и отточенными навыками.

Характеристики драконорождённых: Благородные, гордые, любящие древнюю историю, надёжные, сдержанные, совершенствующиеся, целеустремлённые, честные

Мужские имена: Аржан, Балазар, Бараш, Геш, Донаар, Крив, Медраш, Надарр, Патрин, Рогар, Торинн, Хескан, Шамаш, Шединн

Женские имена: Акра, Бири, Даар, Кава, Коринн, Мишанн, Нала, Перра, Рианн, Сора, Сурина, Тава, Харанн

Искатели приключений драконорождённых

Ниже описаны три искателя приключений драконорождённых.

Бараш — военачальник, ведущий отряд искателей приключений к богатству и славе. Вдохновлённый рассказами о древних героях Аркозии, он ищет свою судьбу в сражениях. Он мечтает когда-нибудь возглавить могущественную армию против полчищ орков и хобгоблинов, а пока довольствуется уничтожением меньших сил зла в сражениях, проходящих в подземельях и развалинах. Он поклоняется Бахамуту как богу чести.

Харанн — воительница, решившая достичь совершенства в своём выбранном оружии, полуторном мече. Она каждое утро встаёт спозаранку, чтобы оттачивать маневры и разучивать новые техники. Для неё совершенство в оружии весьма символично; оно отражает совершенство самого персонажа, совершенство духа. Она считает, что когда овладеет высшим мастерством владения полуторным мечом, она достигнет и собственного совершенства.

Донаар — паладин Эратис, богини городов и цивилизаций. Он считает, что расе драконорождённых суждено восстать из пепла древней империи и основать новую страну, вырезав своё место в пустоши. Донаар намеревается руководить этим процессом. В качестве напоминания о своём наследии он хранит кусочек скорлупы, из которой он вылупился, в амулете на груди. Несмотря на то, что иногда зачистки подземелий кажутся ему напрасной тратой сил, иногда ему попадаются остатки былой империи драконорождённых. Он считает, что когда-нибудь сможет использовать эти предметы для создания своей расе новой империи.

ПОЛУРОСЛИК

Быстрые и находчивые странники, маленькие ростом, но великие в отваге

ОСОБЕННОСТИ РАСЫ

Средний рост: 115—125 см
Средний вес: 40—45 кг

Значения характеристик: +2 Ловкость, +2 Харизма или Телосложение
Размер: Маленький
Скорость: 6 клеток
Зрение: Обычное

Языки: Общий, еще один на выбор
Бонусы навыков: +2 Акробатика, +2 Воровство
Смелость: Вы получаете расовый бонус +5 к спасброскам от страха.
Ловкая реакция: Вы получаете расовый бонус +2 к КД против провоцированных атак.
Второй шанс: Вы можете использовать *второй шанс* как талант на сцену.

Второй шанс — Расовый талант полуросликa

Удача и небольшой размер объединяются, вместе работая вам на пользу, и вы избегаете атаки врага.

На сцену
Немедленное прерывание Персональный

Эффект: Когда атака поражает вас, заставьте врага снова бросить атаку. Враг использует результат второго броска, даже если он ниже.

Полурослики — маленькая раса, известная своей изобретательностью, остроумием и устойчивыми нервами. Это кочевой народ, бродящий по водным путям и болотам. Ни один из народов не путешествует дальше и не видит больше случившегося в мире, чем полурослики.

Играйте полурослiком, если хотите...

- ✦ быть мужественным героем, которого часто недооценивают.
- ✦ быть приятным, теплым и дружелюбным.
- ✦ быть представителем расы, которой подходят классы колдун, плут и следопыт.

БУДУЧИ МАЛЕНЬКИМ

Маленькие персонажи следуют большинству тех же правил, что и Средние, со следующими исключениями:

✦ Вы не можете использовать двуручное оружие (страница 215), типа двуручных мечей и алебард.

✦ Когда вы используете универсальное оружие (страница 217), типа длинного меча, вы должны использовать его двуручным, но при этом вы не причиняете дополнительный урон.

DAVID GRIFFITH

Физические качества

Полурослики имеют рост около 120 см и весят приблизительно 43 кг. Они похожи на маленьких людей, но сложены подобно взрослым людям. У полурослико в такой же диапазон цвета лиц, как и у людей, но у большинства полурослико в тёмные волосы и глаза. У мужчин-полурослико в нет бороды, но у многих длинные, густые бакенбарды. Полурослики обоих полов часто носят сложные прически с хитрой завивкой и укладкой.

Полурослики, как правило, одеваются в одежду, соответствующую окружающей среде, и предпочитают земляные тона и различные оттенки зеленого. В их одежде и оснащении есть плетёные текстуры и стежки. Птицы, речные образы, лодки и рыба — обычные изображения в искусстве и художественном оформлении полурослика. Продолжительность жизни полурослико в сравнима с человеческой.

Игра полурослико м

Полурослики — приветливый, тёплый и весёлый народ. Они выживают в мире, полном больших существ, избегая внимания или, если это не удаётся, избегая напора. Они кажутся безопасными и таким образом сумели выжить в течение столетий в тенях империй и на гранях войн и политических раздоров.

Полурослики практичные и приземлённые. Они интересуются основными потребностями и простыми удовольствиями, не особо мечтая о золоте или славе. Искатели приключений среди полурослико в не более редки, чем среди других рас, но они обычно путешествуют ради общества, дружбы, из-за охоты к перемене мест или из любопытства. Искатели приключений полурослики — храбрые и преданные компаньоны, полагающиеся в бою на скрытность и хитрость, а не на грубую силу или магию.

Дружные общины полурослико в можно встретить около поселений других рас, зачастую вдоль или даже на поверхности воды. Полурослики никогда не строили своих собственных королевств и даже не держали много земель. Они не признают в своей среде никакой знати и дворян, вместо этого поручая возглавлять себя старейшинам семейств. Этот акцент на семье и сообществе позволил полурослико м поддерживать свои традиции тысячелетиями, независимо от возвышения и падения империй.

Согласно легенде полурослико в, Мелора и Сеанин создали полурослико в вместе, дав расе любовь к природе и подарив скрытность. Когда их интерес уменьшился, Мелора и Сеанин прекратили заботиться о расе, или просто так говорят легенды, и полурослики проделали в мире свой собственный путь. Они говорят, что Авандра, богиня удачи, восхитилась их изобретательностью и приняла их, даровав удачу. Не все полурослики поклоняются Авандре, но почти все шепчут ей благодарную молитву, когда им благоволит удача.

Полурослики любят истории и легенды типа мифа об Авандре, и их культура богата устными традициями. Немногие представители других рас понимают, что в народных сказках полурослико в содержатся обширные знания о народах и местах далёкого прошлого. Многие полурослики способны перелопатить знания об истории, религии или культуре других рас, эти знания обычно превращаются в байки.

Характеристики полурослико в: добродушные, дружественные, ловкие, любопытные, находчивые, оптимистичные, практичные, приземлённые, решительные, сердечные, удачливые, храбрые

Мужские имена: Андер, Веннер, Гаррет, Даннад, Коррин, Лазам, Линдал, Меррик, Небин, Остран, Перрин, Риид, Улмо, Финнан, Шардон, Эррих

Женские имена: Андри, Бри, Вани, Велла, Верна, Калли, Китри, Лидда, Недда, Паэла, Трин, Ченна, Шаэна, Эйда

Искатели приключений полурослико в

Ниже описаны три искателя приключений полурослико в.

Лидда — плут с быстрым умом и жгучим языком. В молодые годы она покинула своё семейство, желая увидеть побольше мира, и самой испытать чудеса, описанные в историях, на которых она выросла. Она в течение своей карьеры присоединялась к нескольким различным отрядам, и даже при том, что её показной сарказм и перекошенный юмор по отношению к спутникам предполагают иное, она считает всех их своими близкими друзьями.

Гаррет — следопыт. Несколько лет назад его дедушка послал его искать отдалённую ветвь его семейства, которая перестала отвечать на письма. Гаррет обнаружил, что весь клан был убит, и он вернулся, неся грустные новости своему семейству. С этого момента он оказался неспособен подолгу сидеть на одном месте. Он не знает, кто или что убило его родственников и не мечтает о мести, но надеется сделать хоть какое-то добро в мире, дабы так или иначе сбалансировать злодеяние их убийства.

Верна — колдун, и одна из самых веселых и общительных среди полурослико в. Адские силы, которые она использует, похоже, не оставляют следа на её духе и разуме. Она ничуть не восхищается убийством, но использует смертельные силы практично, защищая себя и своих союзников. Она нечасто говорит о событии, подвигнувшем её на приключенческую жизнь и договор с адскими силами: дьявол явился к ней без предупреждения и предложил ей силу в обмен на службу, которую он назовёт позднее. Не подумав о том, что это безумие, она согласилась. Кошмары о её неизвестном будущем заполоняют её сон, но она никогда не говорит о них.

ПОЛУЭЛЬФ

Прирождённые герои и лидеры, комбинирующие лучшие черты людей и эльфов

ОСОБЕННОСТИ РАСЫ

Средний рост: 162—185 см
Средний вес: 70—102 кг

Значения характеристик: +2 Телосложение, +2 Мудрость или Харизма
Размер: Средний
Скорость: 6 клеток
Зрение: Сумеречное

Языки: Общий, Эльфийский, еще один на выбор
Бонусы навыков: +2 Переговоры, +2 Проницательность
Дилетант: На 1-м уровне вы выбираете неограниченный атакующий талант 1-го уровня класса, отличного от вашего. Вы можете использовать этот талант в качестве таланта на сцену. В качестве альтернативы вы можете получить талант *склонность к успеху.*
Двойное наследие: Вы можете брать черты, с «эльфом» или «человеком» в качестве требования (а также черты полуэльфов), если выполняете все другие требования.
Групповые переговоры: Вы предоставляете союзникам в пределах 10 клеток от вас расовый бонус +1 к проверкам Переговоров.

Склонность к успеху Расовый талант полуэльфа

Одного вашего присутствия достаточно, чтобы склонить чашу везения в свою сторону.

На сцену
Малое действие **Ближняя** вспышка 5
Цель: Вы или один союзник во вспышке
Эффект: Выберите один из следующих эффектов:
- Цель совершает спасбросок.
- Цель свободным действием совершает шаг на 2 клетки.
- Цель получает бонус таланта +2 к своему следующему броску атаки, совершённому до конца её следующего хода.
- Цель получает бонус таланта +4 к своей следующей проверке навыка, совершённой до конца её следующего хода.

Полуэльфы, произошедшие от эльфов и людей — полная жизни раса, в которой зачастую проявляются лучшие черты эльфов и людей.

Играйте полуэльфом, если вы хотите...
- быть превосходным и восторженным лидером.
- быть харизматичным героем, чувствующим себя как дома в двух различных культурах.
- быть представителем расы, которой подходят классы военачальник, колдун и паладин.

EVA WIDERMANN

Физические качества

Полуэльфы обычно сложены плотнее, чем эльфы, но они стройнее, чем большинство людей. У полуэльфов такой же диапазон цвета лица, как у людей и эльфов и, подобно эльфам, у полуэльфов часто можно встретить цвет глаз или волос, не встречающийся среди людей. У мужчин полуэльфов могут расти волосы на лице, в отличие от мужчин-эльфов, и часто у них можно увидеть тонкие усики, козлиные бородки или короткие бороды. Уши полуэльфов размером с человеческие, но они сужаются, подобно ушам их эльфийских предков.

Полуэльфы обычно принимают платье и причёски общества, с которым они проводят большинство времени; например, полуэльф, выросший среди людей-варваров, будет одет в меха и кожу, как и все в племени, и принимает племенной стиль окраски лица и тесьмы. Однако для полуэльфа, выросшего среди людей, нет ничего необычного в том, чтобы разыскать изделия эльфийской одежды или драгоценностей и гордо демонстрировать признаки своего двойного наследия.

Полуэльфы имеют продолжительности жизни, сопоставимую с человеческой, но, подобно эльфам, они и в старости остаются весьма энергичными.

Игра полуэльфом

Полуэльфы — это не просто комбинация двух рас. Смесь человеческой и эльфийской крови производит уникальную расу со своими собственными качествами. Они разделяют часть естественной грации, атлетизма и острой проницательности эльфов наряду со страстью и целеустремленностью людей. Но сами по себе они харизматичны, уверенны и непредубеждённы — прирождённые дипломаты, переговорщики и лидеры.

Полуэльфы любят быть среди народа — чем разнообразнее, тем лучше. Они стремятся к населённым центрам, большим поселениям, где представители многочисленных рас свободно уживаются. Полуэльфы выращивают большие сети знакомств, столь же из подлинного дружелюбия, сколь и из практических целей. Они любят устанавливать отношения с людьми, эльфами и представителями других рас, так что они могут узнать об их жизненном пути и о том, как они идут по миру.

Полуэльфы редко утихомириваются на какое-либо время. Их охота к перемене мест делает их естественными искателями приключений, и они быстро устраивают свой дом везде, где остановятся. Когда их путь уводит их обратно к месту, которое они посещали прежде, они находят старых друзей и возобновляют старые контакты.

В конечном счете полуэльфы преодолевают любые трудности, будучи способными приспособиться почти к любой ситуации. Их обычно очень любят, и ими восхищаются все, а не только эльфы и люди. Они чутки и легко могут представить себя на месте другого.

Полуэльфы вдохновляют в других лояльность, и взамен они дают глубокую дружбу и острое чувство ответственности за тех, о ком заботятся. Полуэльфы-военачальники и генералы не приказывают своим последователям идти в опасность, с которой они не готовы встретиться сами, и они обычно ведут с фронта, позволяя своим союзникам следовать.

У полуэльфов нет собственной культуры, они — немногочисленный народ. Обычно они носят человеческие или эльфийские имена, иногда используя одно имя среди эльфов и другое — среди людей. Некоторые беспокоятся о своём месте в мире, не чувствуя родства ни с какой из рас, кроме других полуэльфов, но большинство считает себя гражданами мира, равными всем остальным.

Характеристики полуэльфов: Непредубеждённые, общительные, очаровывающие, приспосабливаемые, сговорчивые, уверенные

Имена полуэльфов: Типичные эльфийские или человеческие имена, хотя некоторые полуэльфы носят имена, более типичные для других рас.

Искатели приключений полуэльфов

Ниже описаны три искателя приключений полуэльфов.

Даран — военачальник и отличный тактик. У него нет стремления идти во главе армии; он доволен продвижением маленького отряда друзей в поисках личной славы. Богатство — долгожданная выгода искателей приключений, и между приключениями он любит тратить своё время и богатство во всех городах мира. Он легко заводит друзей, влечёт за собой широкую сеть контактов, находя возможности для приключений, и может вызвать одобрение где угодно.

Шува — колдун, чья тяготеющая сила личности вдохновляет больше страх, чем лояльность. В отличие от многих представителей своего вида, она выросла ни частью человеческого, ни частью эльфийского общества. Она всегда была одиночкой и привыкла надеяться лишь на себя. Теперь, когда она является частью отряда искателей приключений, она понемногу учится доверять своим компаньонам.

Калдер — паладин Пелора, бога солнца. Сильное чувство сострадания ведёт Калдера на помощь страждущим для облегчения их страданий любым способом, на который он способен. Зачастую он борется со злыми силами, охотящимися на слабых — будь то бандиты, изводящие караваны, или гноллы, опустошающие фермерские владения. Однако он отказывается позволить борьбе определять себя и проводит больше времени, помогая жертвам затруднений, а не празднуя свои успехи.

ТИФЛИНГ

Наследники разбитой империи, живущие в тенях и не боящиеся тьмы

ОСОБЕННОСТИ РАСЫ

Средний рост: 165—185 см
Средний вес: 63—104 кг

Значения характеристик: +2 Харизма, +2 Телосложение или Интеллект
Размер: Средний
Скорость: 6 клеток

Зрение: Сумеречное
Языки: Общий, еще один на выбор
Бонусы навыков: +2 Обман, +2 Скрытность
Кровавая охота: Вы получаете расовый бонус +1 к броскам атаки против раненых противников.
Сопротивляемость огню: Вы имеете сопротивляемость огню 5 + половина вашего уровня.
Адский гнев: Вы можете использовать *адский гнев* как талант на сцену.

Адский гнев — Расовый талант тифлинга

Чтобы наказать врага, вы взываете к адскому пламени, горящему в душе.

На сцену ✦ Огонь
Свободное действие **Ближняя** вспышка 10

Триггер: Враг, находящийся в пределах 10 клеток, попадает по вам
Цель: Вызвавший срабатывание враг, находящийся во вспышке
Эффект: Цель получает урон огнём 1к6 + модификатор Интеллекта или Харизмы.

Уровень 11: Урон огнём 2к6 + модификатор Интеллекта или Харизмы.

Уровень 21: Урон огнём 3к6 + модификатор Интеллекта или Харизмы.

Наследники древней адской родословной, тифлинги лишены своих собственных королевств, а вместо этого живут в человеческих королевствах и городах. Они происходят от человеческой знати, заключившей сделку с тёмными силами, и когда-то давно их империя поработила полмира. Но империя была разрушена, и тифлингам осталось проделывать свой собственный путь в мире, который зачастую их боится и обижается на них.

Играйте тифлингом, если хотите...

- ✦ быть героем, имеющим тёмную сторону, которую нужно преодолеть.
- ✦ быть хорошим в уловках, запугивании и переубеждении других.
- ✦ быть представителем расы, которой подходят классы военачальник, колдун и плут.

WILLIAM O'CONNOR

Физические качества

Внешность тифлингов свидетельствует об их адской родословной. У них большие рога; толстые, нецепкие хвосты, длина которых варьируется от 120 до 150 см; заострённые зубы; глаза — одноцветные черные, красные, белые, серебристые или золотые яблоки. Цвет их кожи охватывает все варианты человеческого, а также простирается в сторону красного, от румяного загара до красно-кирпичного. Их волосы каскадом ниспадают из-за рогов и могут быть тёмно-синими, красными или фиолетовыми, а также более обычных человеческих цветов.

Тифлинги предпочитают тёмные цвета и красное, кожи и блестящие меха, маленькие шипы и застежки. Сработанное тифлингами оружие и доспехи частенько имеют архаичный стиль, перекликающийся со славой их давно исчезнувшей империи.

Игра тифлингом

Сотни лет назад лидеры человеческой империи Баэл Турат заключили пакт с дьяволами, чтобы укрепить свои владения на ее огромной территории. Эти люди стали первыми тифлингами, и они правили своей империей от имени своих адских владык. Со временем Баэл Турат вошла в конфликт с Аркозией, древней империей драконорождённых, и десятилетия войны оставили после себя обе империи в руинах. Великая столица Баэл Турата была разрушена.

Тифлинги — наследники выживших благородных династий, правивших империей. Их родословная заражена дьявольскими связями, через поколения переходящими их потомкам. Со многих точек зрения они люди; например, они могут иметь детей с людьми, но их потомство — всегда тифлинги.

Столетия недоверия и прямой ненависти со стороны других рас сделали тифлингов самостоятельными и часто слишком желающими соответствовать наложенным на них стереотипам. Будучи расой без родины, тифлинги знают, что они должны проделать свой собственный путь в мире и что они должны быть сильны, чтобы выжить, и они не торопятся доверять кому-либо, кто утверждает, что является другом. Однако когда компаньоны тифлинга продемонстрируют, что доверяют ему, тифлинг быстро возвращает им своё доверие. И как только тифлинг отдаёт кому-либо своё доверие и лояльность, он становится стойким другом и пожизненным союзником.

Хотя знать Баэл Турата покорилась дьяволам, большинство современных тифлингов не столь уж много думают о богах или покровителях, предпочитая блюсти свои интересы. Поэтому они нечасто следуют путем божественного; тифлинги-священники или паладины редки.

Тифлинги немногочисленны. Иногда клан торговцев-тифлингов, произошедший от династии Баэл Турата, группой оседает на земле, где за богатство можно купить безопасность и комфорт. Но большинство тифлингов рождается вне подобных скрытых династий и растёт в самых жестких кварталах человеческих городов. Эти тифлинги часто становятся жуликами, ворами или криминальными владыками, вырезающими себе нишу среди нищеты своего окружения.

Характеристики тифлингов: Гордые, зловещие, коварные, непокорные, нетрадиционные, самостоятельные, таинственные, тревожные, хитрые

Мужские имена: Акменос, Амнон, Баракас, Дамакос, Иадос, Кайрон, Леусиус, Мелех, Мортос, Пелайос, Скамос, Терай, Экемон

Женские имена: Акта, Брисейс, Дамайя, Еа, Каллиста, Лерисса, Макария, Немейя, Орианна, Риета, Фелайя

Некоторые молодые тифлинги, борясь за место в мире, выбирают имя, демонстрирующее концепцию, а затем стараются эту концепцию воплотить. Для некоторых избранное имя — благородные поиски, для других — мрачная судьба.

Новые имена: Горе, Идеал, Искусство, Музыка, Мучение, Надежда, Ниоткуда, Отвращение, Открытость, Отчаяние, Поиск, Почтение, Поэзия, Радость, Скандирование, Случайность, Устрашение, Утомление

Искатели приключений тифлингов

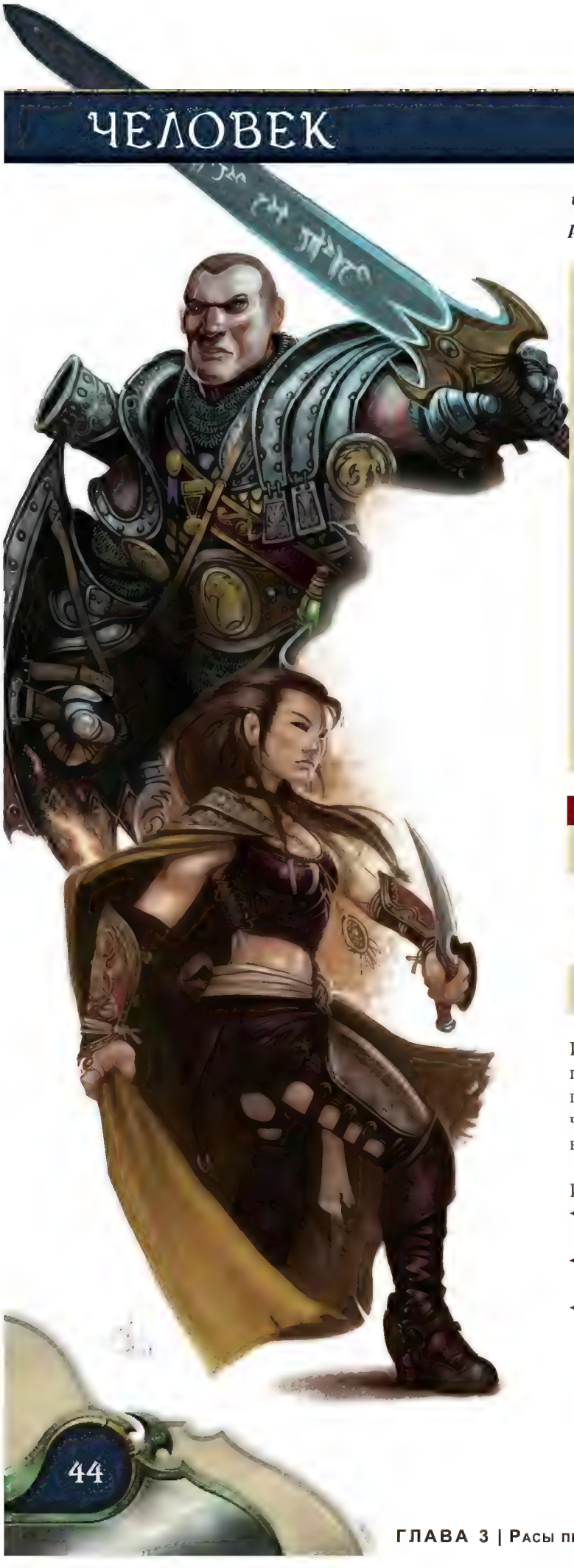
Ниже описаны три искателя приключений тифлингов.

Акменос — колдун, разрывающийся меж добром и злом. Он стремится вписаться в человеческое общество, в котором живёт, и искренне хочет стать добрым. В то же время он боится, что его душа безвозвратно заражена касанием зла — и зла в его крови, и зловещей природой его адского договора. Он чувствует, словно находится на натянутом канате между добром и злом, и может пойти по любому пути. Его компаньоны признают добро в его сердце и доверяют ему, и этого доверия хватает на несколько дней, чтобы не дать ему скатиться во зло. Его жизнь мучительна, и хотя он полагает, что ему светит великая судьба, он не уверен — станет ли он героем или злодеем.

Каллиста — военачальник, ежедневно молящаяся, чтобы воля Бахамута помогла ей сдержать свое обязательство жить справедливо и честно. У неё нет любви к священникам и храмам Бахамута, но она чувствует личную связь с Платиновым Драконом, вдохновляющим её на действия благородства и жертвенности. Она возглавляет группу искателей приключений для ударов по силам зла, но мечтает о дне, когда поведёт армию под знаменем Бахамута. Во имя его она борется, сдерживая свой жестокий характер и зверские черты под напряжённым контролем.

Случайность — плут, уроженец улиц и переулков человеческого города, знакомый с бедностью, недоверием и предубеждениями. Для него добро и зло — понятия священников и философов, обсуждаемые ими в мраморных храмах и университетах. Действительность жизни на улице — выживание, и он желает делать то, что необходимо для выживания. В отряде искателей приключений он ощутил первый вкус богатства и обнаружил, что ему это нравится, но он не забыл свои корни. Он также ощущает свой первый вкус доверия и дружбы.

ЧЕЛОВЕК



Честолюбивая, целеустремлённая, прагматичная — раса героев, а также и раса злодеев

ОСОБЕННОСТИ РАСЫ

Средний рост: 165—185 см
Средний вес: 72—118 кг

Значения характеристик: +2 к одному значению характеристики на ваш выбор
Размер: Средний
Скорость: 6 клеток
Зрение: Обычное

Языки: Общий, еще один на выбор
Бонусный талант: Вы знаете один дополнительный неограниченный атакующий талант 1-го уровня своего класса. В качестве альтернативы вы можете взять расовый талант *героическое усилие*.
Бонусная черта: Вы получаете бонусную черту на 1-м уровне. Вы должны выполнять требования для черты.
Бонусный навык: Вы получаете тренировку в одном дополнительном навыке из списка навыков вашего класса.
Человеческие бонусы защиты: +1 к Стойкости, Реакции и Воле.

Героическое усилие Расовый талант человека

Ваша концентрация и необузданная энергия не позволяют допустить ошибку.

На сцену
Не действие **Персональный**
Триггер: Вы промахиваетесь атакой или проваливаете спасбросок.
Эффект: Вы получаете расовый бонус +4 к броску атаки или спасброску.

Из всех цивилизованных рас люди более всего приспосабливаемы и разнообразны. Человеческие поселения можно встретить почти где угодно, и человеческая мораль, обычаи и интересы заметно варьируются.

Играйте человеком, если хотите...

- быть решительным, находчивым героем, готовым встретиться с любым вызовом.
- иметь многосторонность и гибкость по сравнению с другими расами.
- превосходить других в любом классе, который вы выбираете.

WILLIAM O'CONNOR

Физические качества

Люди имеют широкое разнообразие роста, веса и цветов. У некоторых людей чёрная или тёмно-коричневая кожа, другие бледны как снег, а меж этими крайностями — целый спектр загара и коричневого. Их волосы — чёрные, коричневые, светлые или рыжие. Их глаза — чаще всего карие или синие.

Человеческие одеяния широко варьируются в зависимости от окружающей среды и общества, в котором они живут. Их одежда может быть простой, показушной или чем-то средним. Нет ничего необычного в том, что несколько различных человеческих культур живут рядом в определенной области и смешиваются, так что человеческие доспехи, вооружение и другие изделия включают самые разнообразные образы и мотивы.

Продолжительность жизни людей составляет в среднем 75 лет, хотя некоторые почтенные представители живут до 90 лет и больше.

Игра человеком

Люди решительны и иногда поспешны. Они исследуют самые тёмные пределы мира в поисках знания и силы. Они бросаются в опасность, разбираясь с последствиями по мере того, как они возникают. Они сначала действуют, а потом уже думают, доверяя своей воле и врожденной изобретательность вытаскивать себя из рискованных ситуаций.

Люди всегда смотрят на горизонт, стараясь расширить своё влияние и свою территорию. Они жаждут силы и хотят изменить мир — во зло или во благо. Их поселения — одни из самых ярких огней в тёмном и неприручённом мире, и люди постоянно стремятся исследовать новые земли и заселять новые границы.

Самоуверенность и храбрость склоняют людей к военным классам типа военачальника, воина и плута. Они часто предпочитают находить скрытые резервы силы в себе, вместо того чтобы доверять магии волшебников и жрецов.

Люди — обычно набожная раса, поклоняющаяся целому пантеону богов. Их мифы не называют никого из богов создателем расы. Некоторые сказания говорят о том, что боги работали вместе для их создания, наполнив их лучшими качествами всех рас, которые существовали до них. Другие сказания говорят, что люди были созданием бога, имя которого более неизвестно, бог был убит в войне с предтечами или, возможно, был убит другим божеством (часто в этом обвиняют Асмодея и Зехира).

Люди терпимы к другим расам, к различным верам и к иноземным культурам. Большинство человеческих поселений — разнообразные места, где разные расы живут вместе в относительном мире. Человеческая империя Нерат, последняя великая сила мира, объединяла много различных народов. Большинство человеческих городков, переживших падение империи — бастионы, укреплённые против вторгающейся тьмы. Когда вырубаются эльфийские леса или наводняются дварфские шахты, выжившие часто бегут для защиты в ближайший человеческий город.

Несмотря на широкие пределы и силу империи Нерат, люди нынешних дней — рассеянный и разрозненный народ. Результатом разрушения империи стало множество маленьких королевств, феодальных владений и свободных городов, и многие из этих царств мелки, слабы или изолированы. Напряжённые отношения и недоразумения среди них зачастую приводят к стычкам, шпионажу, предательствам и даже открытым войнам.

Характеристики людей: Выносливые, находчивые, приспосабливаемые, прагматичные, продажные, смелые, творческие, терпимые, территориальные, целеустремлённые, честолюбивые

Мужские имена: Алэйн, Алек, Бенн, Брандис, Грегг, Джонн, Донн, Дрю, Крис, Куинн, Марк, Микал, Пьетер, Регдар, Самм, Том, Уил, Эрик

Женские имена: Ана, Гвенн, Дженн, Занни, Касси, Кейра, Кэт, Лууси, Мари, Мика, Мири, Стаси, Шона, Элиза

Искатели приключений людей

Ниже описаны три искателя приключений людей.

Брандис — воин, наёмник, предлагающий свою руку с мечом всем баронетам, герцогам и князькам от гор до побережья. Его доспех практичен, без какого-либо художественного оформления, а меч предназначен только для битвы, а не для парадов. Он ежедневно молится Королеве Воронов — не из преданности, но потому что знает, что смерть неизбежна, и надеется отложить её максимально надолго. Он начал приключения после миссии, закончившейся бедствием. Все его спутники солдаты были мертвы, а он был захвачен хобгоблинами и удерживался ради выкупа, заплатить который никто не озаботился. Он присоединился к отряду искателей приключений, который убил хобгоблинов. С тех пор он счёл приключения и более прибыльными, и более интересными чем его предыдущая жизнь.

Мари — следопыт, всегда смотрящий на горизонт. Её ведет страсть к исследованию и любовь к новым местам. Она мечтает основать новое поселение в таком месте, где народ сможет жить в мире и свободе. Она молится Авандре о защите в своих блужданиях и Эратис — ради помощи в достижении её мечты. Она знает о противоречии своей жизни: она — существо диких мест, но её мечта — приручить и культивировать их. Ей самой интересно знать, окажется ли она способна осесть в деревне, основать которую мечтает.

Том — волшебник, и единственное его желание — сила. Он идет на приключения в поисках тайных знаний и древних артефактов, способных улучшить его мастерство с магией. Он молится Йоун, потому что видит в знании ключ к силе, но его также тянет к Векне, когда он задаётся вопросом, какую силу бог секретов может предложить ему в обмен на его преданность..

ЭЛАДРИН

Грациозные воины и волшебники, дом которых — мистический сумрак Страны Фей

ОСОБЕННОСТИ РАСЫ

Средний рост: 164—183 см
Средний вес: 70—97 кг

Значения характеристик: +2 Интеллект, +2 Ловкость или Харизма
Размер: Средний
Скорость: 6 клеток
Зрение: Сумеречное

Языки: Общий, Эльфийский
Бонусы навыков: +2 История, +2 Магия
Обучение эладринов: Вы получаете тренировку одного дополнительного навыка из списка навыков, приведённого в Главе 5.
Обучение с оружием эладринов: Вы обучаетесь владению длинным мечом.
Воля эладринов: Вы получаете расовый бонус +1 к Воле.
Кроме того, вы получаете расовый бонус +5 к спасброскам от эффектов с ключевым словом «Очарование».
Фейское происхождение: Ваши предки происходили из Страны Фей, так что для эффектов, полагающихся на происхождение существ, вы считаетесь феей.
Транс: Вместо сна эладрин входит в медитативное состояние, называемое трансом. В этом состоянии вам нужно потратить лишь 4 часа, чтобы получить те же преимущества, что получают другие расы от 6-часового отдыха. Находясь в трансе, вы всё осознаёте и замечаете приближающихся врагов и прочие события как обычно.
Шаг фей: Вы можете использовать *шаг фей* как талант на сцену.

Шаг фей — Расовый талант эладрина

Сделав шаг, вы исчезаете здесь и появляетесь в другом месте.

На сцену ✦ Телепортация
Действие движения — **Персональный**

Эффект: Телепортируйтесь на расстояние вплоть до 5 клеток (смотрите «Телепортация» на странице 286).

Эладрины, существа магии с сильными связями с природой, живут в городах сумеречного царства Страны Фей. Их города расположены так близко к нашему миру, что иногда они переходят сюда, ненадолго появляясь в горных долинах или на лесных опушках, прежде чем вновь уйти в Страну Фей.

Играйте эладрином, если хотите...
- ✦ быть таинственным и сверхъестественным.
- ✦ изящным и сообразительным.
- ✦ телепортироваться по полю боя, пользуясь магией Страны Фей.
- ✦ быть представителем расы, которой подходят классы военачальник, волшебник и плут.

ANNE STOKES

Физические качества

Рост эладринов примерно равен человеческому. Они худые, и даже сильнейшие представители выглядят атлетами, а не тяжеловесами. Кожа лица у них варьируется как у людей, хотя чаще бывает светлой, чем тёмной. Их прекрасные длинные прямые волосы часто белого, серебристого или светло-золотистого цвета, и они носят их распущенными. У эладринов длинные остроконечные уши, а у переливающихся жемчужных глаз с синей, фиолетовой или зелёной радужкой нет зрачков. У эладринов не растут волосы на лице и мало волос на теле.

Дети эладринов растут примерно как человеческие, но их процесс взросления резко замедляется по достижении зрелости. Они наслаждаются молодостью и здоровьем большую часть жизни, и они не начинаю чувствовать эффекты старения до середины третьего столетия. Многие живут больше 300 лет, и даже в таком возрасте они почти не чувствуют дряхлости.

Игра эладрином

Общество эладринов живёт на границе Страны Фей и мира природы. Эладрины строят свои изящные города и башни в местах великолепной природной красоты, особенно там, где граница между мирами тонка — изолированные горные долины, зелёные острова вдоль диких штормовых берегов и поляны в глубине древних лесов. Некоторые королевства эладринов существуют по большей части в Стране Фей, редко соприкасаясь с миром природы, а другие появляются здесь каждый день на закате, чтобы уйти с восходом солнца.

У долгоживущих эладринов с такими тесными связями со Страной Фей особый взгляд на мир. Эладрины не считают, что события в мире оказывают на них большое влияние, и они могут планировать действия на несколько столетий вперёд.

Такие взгляды могут показать эладринов чуждыми и пугающими в глазах представителей других рас. Их фейское происхождение делает их одновременно притягательными и немного устрашающими. Однако эладрины серьёзно относятся к дружбе и альянсам, и когда их друзьям угрожают, они немедленно реагируют со всей яростью. Совокупность их интеллекта, храбрости, магических сил и такой верности делает их сильными и уважаемыми союзниками.

Эладрины живут эстетической философией, общей для всей Страны Фей и олицетворённой Кореллоном, богом красоты и покровителем фей. Эладрины всю свою жизнь стремятся служить примером изящества, мастерства и обучения, и в том, что касается танцев и песен, и в том, что касается фехтования и магии. Их города — места поразительной красоты, что сводят природное окружение в элегантные формы.

Эладрины — близкие родственники эльфов, и их иногда называют «высшими» или «серыми» эльфами. Эладрины почитают Страну Фей и волшебство сильнее эльфов, но друг друга они уважают в равной мере. Они совместно ненавидят третью разновидность их расы — дроу.

Самые сильные эладрины Страны Фей, называемые благородными эладринами, так проникаются магией своей страны, что превращаются практически в новых существ. Эти эладрины принимают характеристики времён года и других природных явлений.

Характеристики эладринов: Изолированные, изящные, проницательные, сверхъестественные, свободные, таинственные, терпеливые, эстетичные

Мужские имена: Арамиль, Араннис, Берриан, Дайерит, Галлиндан, Иммераль, Куарион, Миндартис, Пэлиас, Риардон, Совелисс, Хадарай, Эреван

Женские имена: Альтэя, Анастрианна, Андрастэ, Бетринна, Валенаэ, Джеленет, Куэленна, Кэльянна, Лешанна, Мериэль, Ниавара, Сариэль, Тэйрастра, Шанайрра

Искатели приключений эладринов

Ниже описаны три искателя приключений эладринов.

Мериэль — волшебница. Несмотря на то, что в магии она использует силы грома и молний, она похожа на тихий центр циклона. Друзьям она кажется стоящей в стороне от мирской суеты. Она хоть и находится рядом с ними, но в душе она где-то далеко от них. По вечерам, когда её спутники разбивают лагерь и укладываются спать, она уходит в транс и блуждает в своём сознании среди нестареющих деревьев Страны Фей. Её смешит нетерпеливость и импульсивность спутников, но они дороги ей как её любимые книги заклинаний.

Куарион — плут, чувствующий себя в тенях как в сумраке Страны Фей. Он двигается с грацией пантеры и при необходимости может вести себя совершенно бесшумно. В бою его сознание как бы выходит из потока времени, как если бы он со стороны смотрел на себя и врагов, двигающихся со скоростью улитки. Атаки врагов легко предсказать, а их оборону видно как на ладони и легко преодолеть. Для него сражение — это хорошо поставленный танец, и он достойно исполняет его.

Анастрианна — военачальник. Раньше она служила капитаном стражи в замке благородного эладрина, гаэля зимы. Будучи изгнанной по капризной прихоти гаэля, Анастрианна решила порвать со Страной Фей. Она грезит мечтами о том, чтобы возглавить армию фей, о знамёнах под сапфирным небом и крови, окрашивающей всё это, и она считает, что её судьба когда-нибудь сведёт с бывшей начальницей в схватке.

ЭЛЬФ

Проворные осторожные лучники, свободно странствующие по лесам и дикой природе

ОСОБЕННОСТИ РАСЫ

Средний рост: 162— 180 см
Средний вес: 70—91 кг

Значения характеристик: +2 Ловкость, +2 Мудрость или Интеллект
Размер: Средний
Скорость: 7 клеток
Зрение: Сумеречное

Языки: Общий, Эльфийский
Бонусы навыков: +2 Внимательность, +2 Природа
Обращение с оружием эльфов: Вы обучаетесь владению длинным и коротким луком.
Фейское происхождение: Ваши предки происходили из Страны Фей, так что для эффектов, полагающихся на происхождение существ, вы считаетесь феей.
Групповая осведомлённость: Вы предоставляете всем союзникам не эльфам в пределах 5 клеток от вас расовый бонус +1 к проверкам Внимательности.
Дикий шаг: Вы игнорируете труднопроходимую местность, когда совершаете шаг (даже если у вас есть талант, позволяющий совершать шаг на несколько клеток).
Эльфийская меткость: Вы можете использовать *эльфийскую меткость* как талант на сцену.

Эльфийская меткость Расовый талант эльфа

Сфокусировавшись, вы прицеливаетесь во врага и ударяете с легендарной меткостью всех эльфов.

На сцену
Свободное действие **Персональный**

Эффект: Перебросьте бросок атаки. Используйте результат второго броска, даже если он ниже.

Эльфы, необузданные и свободные, охраняют свои леса, используя скрытность и смертоносные стрелы. Они так искусно строят свои дома в тесной гармонии с лесом, что путешественники могут и не заметить, что они слишком глубоко вошли в поселение эльфов, пока не станет слишком поздно.

Играйте эльфом, если хотите...

- быть быстрым, тихим и необузданным.
- вести спутников через леса и осыпать врагов стрелами.
- быть представителем расы, которой подходят классы жреца, плута и следопыта.

WILLIAM O'CONNOR

Физические качества

Эльфы — стройный, атлетический народ, рост которых равен человеческому. Цвет лица тоже подобен человеческому, но есть склонность к коричневым и зеленовато-коричневым оттенкам. Обычно волосы имеют тёмно-коричневый, осенне-оранжевый, зеленоватый или тёмно-золотистый цвет. Уши эльфов длинные и остроконечные, а глаза ярко-голубые, фиолетовые или зелёные. У эльфов мало волос на теле, а волосы на голове носят распущенными.

Взрослеют эльфы примерно с такой же скоростью что и люди, но став зрелыми, ничем не выдают свой настоящий возраст. Проще всего взросление увидеть на примере смены цвета волос — иногда они седеют, но иногда темнеют и принимают более «осенние» оттенки. Большинство эльфов прекрасно доживает до 200 лет, оставаясь бодрыми до самого конца.

Игра эльфом

Чувства эльфов сильны, но они скоротечны. Они быстро переходят от радостного смеха к ослепляющему гневу и скорбным слезам. Они склонны к импульсивному поведению, и представители других рас иногда считают эльфов ветреными и порывистыми, но эльфы не уклоняются от ответственности и не забывают своих обещаний. Из-за долгой жизни эльфам, в отличие от других рас, иногда трудно принять что-нибудь всерьёз, но когда появляется истинная угроза, эльфы становятся пылкими и надёжными союзниками.

Эльфы почитают мир природы. Их связь с окружающей средой позволяет им многое понимать. Они никогда не рубят живые деревья, а при создании поселений они бережно выращивают и сплетают деревья, а из веток делают живые тропы. Они предпочитают силу природы, а не волшебство, почитаемое их родственниками эладринами. Эльфы любят исследовать новые леса и земли, и отдельные личности или даже отряды довольно часто уходят от своих домов.

Эльфы — верные и весёлые друзья. Им нравятся простые удовольствия — танцы, песни, бег наперегонки, и состязания в навыках и равновесии. Они редко связываются со скучными и неприятными заданиями. Несмотря на всю непривлекательность войны, при угрозе их домам, семьям или друзьям, эльфы вмиг станут серьёзными и без колебаний поднимут оружие.

На заре создания эльфы и эладрины были одной расой, обитавшей в Стране Фей и этом мире, и свободно перемещавшейся между этими двумя мирами. После восстания дроу, ушедших к богине Лолт, сражения раскололи фей. Связи нашего мира со Страной Фей стали тонкими, и, в конечном счете, эльфы с эладринами стали двумя отдельными расами. Эльфы стали потомками тех, кто жил в этом мире, и они больше не грезят о Стране Фей. Им нравятся леса и дикая природа мира, ставшего их домом.

Характеристики эльфов: Буйные, быстрые, восприимчивые, дружелюбные, интуитивные, необузданные, проворные, радостные

Мужские имена: Адран, Бэйро, Варис, Геннал, Каррик, Люкэн, Перен, Ролэн, Терен, Хэйан, Элар, Эрдан

Женские имена: Адри, Бирель, Вална, Дара, Ирэнн, Кейлет, Лия, Мьяли, Тия, Фараль, Чеди, Шава, Энна

Искатели приключений эльфов

Ниже описаны три искателя приключений эльфов.

Варис — следопыт и преданный слуга Мелоры, богини диких мест. Когда армия гоблинов выгнала его народ из лесной деревни, эльфы бежали в ближайший человеческий городок, окружённый стенами и охраняемый солдатами. Теперь Варис ведёт остальных эльфов и горожан в набеги на гоблинов. Несмотря на хорошее настроение, он часто и подолгу взирает вдаль, прислушиваясь и ожидая в любой момент обнаружить знаки приближающихся врагов.

Лия — плут, чей родовой лес сожгли десятки лет тому назад. Лия выросла на краю пустоши в большом человеческом городе, так и не сумев к нему приспособиться. Во снах она гуляет по лесу, а проснувшись, она оказывается в вонючей дыре. Она попыталась срезать кошелёк у колдуна, после чего присоединилась к отряду искателей приключений, и широкий мир за пределами города ей очень понравился.

Хэйан — жрец Сеанин, богини луны. Эльфийское поселение, в котором он родился, до сих пор процветает в лесах, незатронутых тьмой, расползающейся по миру, но он давно покинул свой дом в поисках приключений. Позже в приключениях до него дошли слухи, что в древнем лесу зреет зло, и теперь он разрывается между желанием найти в мире свою судьбу и чувством долга перед родиной.

ГЛАВА 4

Классы персонажей

Ваш класс — это основное определение того, на что способен ваш персонаж в удивительном магическом мире Dungeons & Dragons.

Класс — нечто большее, чем просто профессия. Это призвание вашего персонажа. Выбор класса формирует каждое ваше действие во время путешествий по опутанному магией, полному чудовищ, разрываемому войнами миру фэнтези.

Кем вы станете? Бесстрашным юным мечником? Связанным договором колдуном с сомнительными связями? Почитающим богов жрецом, знающим очень много? Блистательным плутом с кинжалом в рукаве? Покрытым татуировками волшебником с посохом из хрусталя? Решать вам.

В эту главу включены следующие материалы:

- **Введение в классы:** Обсуждение элементов, формирующих каждый класс, а также первое знакомство с путями совершенства и эпическими предназначениями.
- **Как читать таланты:** Особенности чтения талантов класса, формат их записи и эффекты.
- **Классы:** Классовые умения и подробные описания талантов военачальника, воина, волшебника, жреца, колдуна, паладина, плута, следопыта, а также их путей совершенства.
- **Эпическое предназначение:** Выбор эпического предназначения, которое может исполнить персонаж.

DAN SCOTT

ВВЕДЕНИЕ В КЛАССЫ

В этой главе вы найдёте полное описание следующих восьми классов:

Военачальник (страница 60): Идущий впереди предводитель.

Воин (страница 73): Мастер искусства боя.

Волшебник (страница 87): Наиболее могущественный носитель магии.

Жрец (страница 103): Воитель, вдохновлённый божественной силой.

Колдун (страница 118): Владелец магической силы, черпаемой из потусторонних сфер.

Паладин (страница 132): Защитник, преданный одному богу.

Плут (страница 146): Боец, использующий для победы над врагом незаметность и хитрость.

Следопыт (страница 159): Знаток дальнего боя и боя с оружием в обеих руках.

Каждое описание класса начинается с краткой характеристики его основных особенностей и его места в мире.

Роль: Какую роль исполняют представители класса в бою: защитники, атакующие, лидеры или контроллеры? Пояснение этих ролей вы найдете в главе 2. Каждый класс выполняет одну из этих ролей. Разные классы выполняют одну и ту же роль по-разному, к тому же во многие классы включено некоторое число элементов, связанных с другими ролями. Так, несмотря на то, что и воин и паладин — защитники, в арсенале воина есть способности атакующего, а паладин обладает некоторыми способностями, которые ассоциируются с лидерами, например, может исцелять.

Источник силы: Каждый из восьми классов черпает свою силу из магического, духовного или воинского источника силы.

Ключевые характеристики: Большинство классов обладает талантами и другими умениями, зависящими от трёх разных характеристик. Как правило, персонажи этих классов хотят, чтобы значения этих характеристик были лучшими.

Владение оружием и ношение доспехов: Разные классы владеют разными видами оружия и носят разные виды доспехов. Они указываются в этих двух разделах. Умения сражаться оружием и носить доспех, полученные при выборе класса, рассматриваются как соответствующие черты Владения Оружием и Ношения Доспехов (смотрите главу 6).

Инструмент: Если представитель класса может использовать один или несколько видов инструментов, то эта информация указывается в этом разделе.

Бонус к защите: Каждый класс дает вам бонус к одной или нескольким вашим защитам.

Хиты: В описании каждого класса указано, сколько хитов вы получаете на первом уровне и сколько — при достижении нового уровня.

Исцеления: Вашим классом устанавливается количество исцелений, которое вы можете использовать в течение дня.

Тренированные навыки: У каждого класса есть перечень классовых навыков, из которого вы выбираете определённое количество навыков для тренировки. Некоторые классы дают вам предустановленные тренированные навыки.

Оставшиеся разделы особенностей класса указывают на другие части описания. Варианты развития и классовые умения подробно описываются в следующих разделах.

Создание персонажа: Этот раздел описания класса детализирует варианты его развития. Вариант развития — это общие идеи о вашем персонаже, согласно которым вы выбираете таланты и прочие умения. В выбранном варианте развития (если вы вообще его выбрали) вам даются рекомендации и советы, на какие характеристики стоит обратить особое внимание, какие выбрать таланты.

Вариант развития — это не ограничение, это способ помочь вам сделать осмысленный выбор. Если вы хотите играть воином, идущим в бой с двуручным топором, а не с оружием для одной руки и щитом, то такой вариант развития, как «воин с большим оружием», укажет вам на те таланты, которые в ваших руках будут наиболее эффективны. Конечно же, вместо них вы можете выбрать таланты, предназначенные для воина-защитника, возможно, они сделают персонажа более сбалансированным. Тем не менее, некоторые из этих талантов были бы более эффективны, если бы их использовал воин со щитом. Варианты развития — не обязательны, они созданы лишь для того, чтобы помочь вам принять решение.

В каждый вариант развития включены рекомендации по выбору получаемых на первом уровне навыков, черт и талантов. Это лишь рекомендации, вы вправе выбирать те навыки, черты и таланты, которые вам нравятся и наиболее точно соответствуют вашему пониманию персонажа.

Классовые умения: Классовые умения — это способности, характерные для всех представителей класса. Некоторые классовые умения — это таланты, которые может использовать каждый представитель класса, такие как *мистический заряд* колдуна или умение жреца — Вызов божественной силы. Другие больше похожи на расовые особенности — это скорее не новые умения, а модификация уже известных вам умений.

Таланты: Самый большой раздел в описании класса — это подробные описания всех видов классовых талантов — неограниченных, на сцену, на день, а также приёмов.

ОБЗОР КЛАССА

Врезка в описании класса подчеркивает ряд важных моментов, связанных с классом.

Особенности: Те качества класса, которые делают его особенным. Здесь рассказывается о том, как класс выполняет свою роль.

Религия: Наиболее характерный для представителей класса выбор божеств D&D-пантеона.

Расы: Наиболее подходящие для выбранного класса расы.

Пути совершенства

Позади десять уровней приключений, вы не только выжили, но и неплохо подзаработали.

Вы исследовали сырые подземелья, побеждали отвратительных чудовищ, узнавали бесценные тайны. Вы начали создавать себе имя.

Теперь вы готовы к следующему шагу — вы готовы выбрать путь совершенства.

Если ваш класс описывает вашу основную роль в команде, то путь совершенства представляет область специализации в пределах этой роли. Эта форма специализации намного шире той, что даёт выбор пути развития. Вы можете быть боевым жрецом, специализирующимся на рукопашных талантах, а с 11 уровня стать военным священником и специализироваться на боевых молитвах.

Как показано в таблице «развитие персонажа» на странице 29, с 11 по 20 уровень путь совершенства даёт вам новые способности. Но принятие пути совершенства не означает, что вы перестаёте развиваться в своём классе. Все таланты и умения пути совершенства *дополняют* таланты и умения вашего класса, а не заменяют их. Когда вы становитесь сияющим служителем, вы не перестаёте быть жрецом. Напротив, вы получаете новые способности, которые расширяют, усиливают и дополняют способности вашего класса.

Путь совершенства также расширяет возможности использования единиц действия. Каждый путь совершенства даёт вашему персонажу уникальную дополнительную способность, которую можно использовать, потратив единицу действия. Встав на путь совершенства, вы по-прежнему можете потратить единицу действия, чтобы получить дополнительное действие. Но теперь у вас будет ещё и новая способность, уникальная для вашего пути. Используя единицу действия, одни способности вы получаете вместе с дополнительным действием, другие — вместо него.

Когда достигнете 11 уровня, выберите путь совершенства. Чтобы это сделать, вам необходимо соответствовать предъявляемым им требованиям.

Совершенный мультикласс: Вместо талантов пути совершенства вы можете брать таланты второго класса. Дополнительную информацию о мультиклассировании вы можете найти на странице 208.

Знакомство с путями совершенства

Пути совершенства представлены в алфавитном порядке после соответствующих им классов в этой главе. Описание каждого пути совершенства содержит общий обзор со следующей игровой информацией:

Требование: Если существуют требования, которым нужно соответствовать для вступления на путь совершенства, они описываются здесь. Если в качестве требования пути совершенства указан определённый класс, вы должны быть представителем этого класса или выбрать черту мультиклассирования в этот класс. Например, вы можете встать на путь совершенства ангельского мстителя, если вы — жрец, или вы выбрали черту мультиклассирования в жреца.

Умения пути: Каждый путь совершенства даёт вам особые умения пути, которые по своей природе похожи на те умения, что даёт ваш класс.

Таланты: Здесь описываются таланты, которые даёт вам ваш путь совершенства.

ПУТИ СОВЕРШЕНСТВА

Военачальник (стр. 70)	Воин (стр. 84)
Боевой капитан	Задира
Ветеран	Кенсай
Первый мечник	Мастер меча
Рыцарь-командир	Стойкий лидер

Волшебник (стр. 100)	Жрец (стр. 115)
Боевой маг	Ангельский мститель
Волшебник Спиральной башни	Божественный оракул
Маг крови	Военный священник
Штормовой заклинатель	Сияющий служитель

Колдун (стр. 129)	Паладин (стр. 143)
Похититель жизни	Астральный воин
Сказитель судеб	Госпитальер
Тронутый	Защитник порядка
	Юстициар

Плут (стр. 156)	Следопыт (стр. 169)
Взломщик	Боевой стрелок
Мастер шпионажа	Охотник
Специалист в кинжалах	Проводник
Теневой убийца	Хранитель бури

Эпические предназначения

Позади двадцать уровней приключений, кто ещё может бросить вам вызов? Вы победили бесчисленное количество противников и стали всенародным героем. Беспощадные драконы и могущественные маги были повержены вашей силой. Вы обратили свой взор на планы за пределами мира и даже на богов. Теперь вы понимаете, что нет тех высот, которые были бы вам неподвластны.

Пришло время исполнить своё эпическое предназначение и создать свою легенду, которую мир будет помнить вечно.

Подобно пути совершенства, эпическое предназначение даёт вам особые таланты в дополнение к талантам и способностям вашего класса. Но, в отличие от пути совершенства, эпическое предназначение — это не расширение возможностей вашего класса. Напротив, оно даёт вам экстраординарные способности, представляющие собой ваше путешествие к завершению вашего пути, каким вы себе его представляете.

Дополнительную информацию об эпических предназначениях вы можете найти на странице 172.

Эпическое предназначение	Описание
Архимаг	Величайший мастер заклинаний
Вечный странник	Ваша судьба ищет вас
Полубог	Вы становитесь на путь святости
Смертельный ловкач	Скиталец, вор, прагматик, остающийся в живых

Типы талантов и их использование

У каждого класса есть доступ к боевым талантам (используемым, так или иначе, для нанесения урона противнику) и приёмам (используемым для преодоления всевозможных затруднений, как во время боя, так и вне него). В пределах каждого из этих типов разные таланты имеют разные ограничения по частоте их использования: неограниченные, на сцену и на день.

Вы можете использовать талант всякий раз, когда вы в состоянии совершить требуемый для него тип действия (некоторые состояния, описанные в 9 главе, препятствуют совершению действий). В некоторых особых обстоятельствах ваш Мастер может постановить, что вы не в состоянии использовать талант, например, когда у вас связаны руки.

Неограниченные таланты

Неограниченные таланты вы можете использовать столько, сколько захотите. Они представляют собой несложные удары оружием или простые магические эффекты, которые не требуют от вас чрезвычайного напряжения или затрат ресурсов.

Таланты на сцену

Таланты на сцену используются один раз за сцену. Перед тем как снова его использовать, вам необходимо совершить привал (стр. 263). Таланты на сцену вызывают более мощные и яркие эффекты, чем неограниченные таланты. Если вы — воин, то это деяния, в которых вы постоянно практикуетесь, но можете совершить лишь время от времени. Если вы — волшебник или жрец, то это заклинания и молитвы такой силы, что после высвобождения их энергии вам требуется время, чтобы восстановить их в своей памяти.

Таланты на день

Таланты на день можно использовать один раз в день. Таланты на день — это самые мощные эффекты, которых вы можете добиться, их использование требует от вас огромного физического и психического напряжения. Если вы — воин, то для совершения удивительного деяния вы черпаете силы из глубочайших запасов своей энергии. Если вы — персонаж, использующий магию, то вы произносите заклинание такой сложности, что ваш разум в состоянии помнить его лишь до момента произнесения, после чего оно стирается из вашей памяти. Если вы — священнослужитель, то используя этот талант, вы пропускаете через себя духовную энергию такой силы, что в состоянии сделать это лишь раз в день.

Обычно таланты на день вызывают какой-либо эффект независимо от того, успешно было использование таланта или нет. В результате получается, что каждое их использование, в большей или меньшей степени, приносит пользу. Перед следующим использованием таланта на день вам потребуется совершить продолжительный отдых (стр. 263).

Как читать таланты

Ни одна составляющая игры D&D не может сравниться по своему многообразию с талантами, описывающими возможности персонажа. Несмотря на это, способ описания талантов имеет определённую структуру. В этом разделе вы найдете информацию, необходимую для понимания действия талантов.

Название и уровень

Кислотная волна **Атака волшебника 19**

В первой строке описания отмечены название таланта, класс, к которому он относится, его вид (атака или приём) и уровень (или указание, что это классовое умение). В приведенном выше примере *кислотная волна* — это атакующий талант, который волшебник может взять на 19 уровне.

Информация в правой части строки у некоторых талантов (расовые таланты в главе 3, таланты черт в главе 6) может быть другой.

Художественное описание

Все существа, стоящие перед вами, тают в кислотной волне.

Источники силы

Каждый класс связан с определённым источником силы, который «подпитывает» представителей этого класса, позволяя им использовать свои таланты. С классами из этой книги связаны три источника силы: воинский, духовный и магический.

Воинский: Воинские таланты не являются магией в обычном её понимании, однако, некоторые из них далеко превосходят способности простых смертных. Для победы над врагом воины используют свою силу и волю. Военачальники, воины, плуты и следопыты получают свои таланты путём постоянных тренировок и специализации, а не использованием магических формул и молитв. Воинские таланты называются **деяниями**.

Духовный: Духовная сила даруется богами. Они наделяют ею своих последователей. Так, например, жрецы и паладины получают её в ответ на молитвы и литании. Духовная сила дарует исцеление, защиту и карает неугодных богам. Духовные таланты называются **молитвами**.

Магический: Расходуя магическую энергию, пронизывающую вселенную, магический источник силы можно использовать для получения широкого спектра эффектов, от огненных шаров до полёта и невидимости. Магию используют колдуны и волшебники. Каждый класс представляет особый подход к изучению магии, но существуют и другие подходы. Магические таланты называются **заклинаниями**.

Другие источники силы: Существуют и другие источники силы и методы, которые дают персонажам разных классов их таланты и способности. Они появятся в следующих томах *Книги игрока*. Например, варвары и друиды используют первородные силы природы, а психоники для создания психонических талантов обращаются к разуму. Среди новых источников силы будут такие как первобытный, психонический, стихийный и теневой.

В следующей строке описания таланта указывается то, что он делает. Иногда сюда включается информация о том, как выглядит это действие. В качестве примера здесь приведено художественное описание *кислотной волны*.

Художественное описание таланта предназначено для того, чтобы помочь вам понять, что происходит в момент использования таланта, и как можно описать его использование. Если хотите, можете изменить это описание, чтобы оно соответствовало вашему представлению о действии вашего таланта. Например, заклинание волшебника *магическая стрела* в вашем исполнении может выглядеть не как простые сгустки магической энергии, а как воющие призрачные черепа, поражающие врага.

Когда вам потребуется узнать точный эффект, смотрите правила, указанные ниже.

Ключевые слова

Неограниченный ✦ Воинский, Оружие
На сцену ✦ Духовный
На день ✦ Инструмент, Кислота, Магический

Ключевые слова дают важную информацию о таланте. Первое ключевое слово указывает на то, как часто может использоваться талант — неограниченно, один раз за сцену или за день (выше приведены примеры каждого типа). Эта информация также определяется цветом заголовка: неограниченный — зелёный заголовок, на сцену — красный, на день — чёрный.

Остальные ключевые слова описывают эффекты таланта. Например, талант, причиняющий урон кислотой, отмечается ключевым словом «кислота». Талант, отмеченный ключевым словом «яд», может причинять урон ядом, а также может замедлять, обездвиживать или ошеломлять цель. Но ключевое слово «яд» лишь указывает на то, что всё это эффекты яда, а остальные игровые правила учитывают это по-разному. Например, дварфы имеют бонус к спасброскам от эффектов ядов.

Ключевые слова помогают определить, как будет (и будет ли) работать талант против цели, обладающей сопротивляемостью, уязвимостью или иммунитетом к определенному эффекту или типу урона. А также определить, как будет взаимодействовать талант с этими эффектами. Например, ритуал, препятствующий телепортации, может заблокировать талант с ключевым словом «телепортация».

Сопротивляемость или иммунитет к одному типу урона или эффекта таланта не защищает цель от остальных его эффектов. Сопротивляемость не уменьшает урон, если у цели нет сопротивляемости ко всем типам урона атаки. Даже если сопротивляемости есть, применяется наименьшая из них. Например, персонаж с сопротивляемостью электричеству 10 и сопротивляемостью звуку 5, получивший урон звуком и электричеством 15, получит 10 единиц урона, потому что применится лишь наименьшее сопротивление.

Если талант даёт вам возможность выбрать тип урона, то этот тип урона становится ключевым словом для черт, сопротивляемости и любой другой информации, связанной с талантом. Например, заклинание волшебника *стихийная утроба* наносит урон в размере 6к6 + модификатор Интеллекта, а тип урона выбирается из следующего списка: звук, кислота, огонь, холод или электричество. Если вы выберете урон электричеством, то черта Астральное Пламя (бонус черты +1 к броскам урона, причиняемого талантом с ключевым словом «Излучение » или «Огонь») вам не поможет, в отличие от черты Яростный Шторм (бонус черты +1 к броскам урона, причиняемого талантом с ключевым словом «Звук» или «Электричество»).

Категории ключевых слов

Кроме деления по возможности использования (**неограниченный**, **на сцену** и **на день**) ключевые слова делятся на четыре категории.

Источник силы: В этой книге описываются три источника силы — воинский, духовный и магический. Стандартные атаки, расовые таланты и таланты эпического предназначения не имеют источника силы.

Тип урона: Многие таланты могут наносить урон цели при помощи энергии или определённой материи.

Звук: Ударные волны и оглушающие звуки.

Излучение: Обжигающий белый свет или мерцающие цвета.

Кислота: Разъедающая жидкость.

Некротическая энергия: Фиолетово-чёрная энергия, умерщвляющая плоть и ранящая душу.

Огонь: Вспышки взрывов, пламенные лучи и обычное пламя.

Психическая энергия: Эффекты, воздействующие на разум цели.

Силовое поле: Невидимая энергия, принявшая не твёрдую, но очень прочную форму.

Холод: Ледяные кристаллы, морозный воздух, холодная вода.

Электричество: Электрическая энергия.

Яд: Токсичные вещества, уменьшающие хиты существа.

Типы эффекта: Некоторые таланты классифицируются по типу производимого эффекта.

Зона: Таланты, создающие длительные эффекты, охватывающие определённую площадь.

Иллюзия: Таланты, обманывающие органы чувств и разум.

Исцеление: Таланты, восстанавливающие хиты.

Надёжный: Если вы не попадаете, используя этот талант, он не считается потраченным.

Очарование: Ментальные эффекты, контролирующие цель или влияющие на ее действия.

Превращение: Эффекты, изменяющие физическую форму существ.

Созидание: Таланты, создающие из магической энергии предметы и существ.

Сон: Таланты, вызывающие сон или бессознательное состояние.

Стойка: Талант, действие которого длится до окончания сцены, в течение 5 минут или до того момента, когда вы используете другой талант-стойку.

Страх: Эффекты, внушающие ужас.

Телепортация: Таланты, немедленно перемещающие существ из одного места в другое.

Яд: Вещества, ранящие или вредящие существам.

Приспособления: Эти ключевые слова обозначают предметы, используемые вместе с талантом. Если у вас есть бонус владения оружием к броскам атаки или бонус улучшения от магического оружия или инструмента, добавьте его при использовании таланта с соответствующим ключевым словом.

Инструмент: Многие заклинания более эффективны в случае использования предмета — волшебной палочки, сферы или посоха для волшебника или жезла, волшебной палочки для колдуна. Для многих молитв инструментом является символ веры. Чтобы символ веры даровал свои свойства духовнику, он должен олицетворять бога-покровителя персонажа или одного из группы богов, которым он поклоняется. Для использования таланта с ключевым словом «инструмент» сам инструмент не является обязательным условием.

Оружие: Многие воинские, а также некоторые духовные таланты, применяются только с оружием в руках (в качестве оружия вы можете использовать безоружную атаку). Досягаемость или дальность таланта, применяемого с оружием, определяется досягаемостью и дальностью этого оружия.

Использование оружия в качестве инструмента: Если вы можете использовать оружие в качестве инструмента, то оно действует как обычный инструмент, но для талантов с ключевым словом «инструмент» вы не применяете бонус владения оружием и не используете немагические свойства оружия.

Если вы используете в качестве инструмента магическое оружие, то можете использовать его бонус улучшения, эффекты при критическом попадании, свойства и таланты. Однако у некоторых видов оружия свойства и таланты сформулированы так, что они будут работать только с атаками с ключевым словом «оружие». Кроме того, обычно досягаемость оружия и кость урона не оказывают влияния на атаки с ключевым словом «инструмент», так как у таких талантов уже указаны свои дальности и формулы урона.

Использование инструмента в качестве оружия: Большую часть инструментов нельзя использовать в качестве оружия. Однако такие инструменты как посохи являются и инструментом и оружием. Когда вы используете инструмент в качестве оружия, вы используете обычные правила по использованию оружия.

Если вы используете в качестве оружия магический инструмент, вы можете использовать его бонус улучшения и эффекты критического попадания. Для использования его свойств и талантов вы должны уметь использовать его как инструмент (смотрите выше «инструмент»). Кроме того, у некоторых инструментов свойства и таланты сформулированы так, что они будут работать только с атаками с ключевым словом «инструмент».

Тип действия

Следующая строка описания начинается с указания типа действия, которое тратится при использовании таланта. Большинство талантов совершается **стандартным действием**. Некоторые таланты — **действием движения**, **немедленным прерыванием** или **немедленным ответом**, горстка — **малым действием** или **свободным действием**, а совсем единицы **не требуют действия**. Типы действий описаны на странице 267.

Триггер: По союзнику в диапазоне действия попадает атака

Триггер: Враг из соседней клетки пытается отойти от вас.

Триггер: Эффект некоторых талантов проявляется лишь при выполнении определенного условия — триггера. Примеры типичных «триггеров» приведены выше.

Тип атаки и дальность

После типа действия таланта, в той же строке указывается его тип атаки и дальность. Существуют четыре типа атаки — рукопашная, дальнобойная, ближняя и зональная. Для каждого типа атаки (подробно описаны в главе 9) существуют свои правила по дальности и прицеливанию.

Несмотря на то, что термин называется «тип атаки», он применяется и в отношении приёмов.

Рукопашный

Рукопашный талант воздействует на цель (или цели) на расстоянии досягаемости рукопашного оружия. Многие рукопашные таланты применяются с оружием в руках. Вы совершаете отдельный бросок атаки по каждой цели.

Рукопашное оружие: Рукопашный боевой талант, дальность «оружия» которого позволяет вам атаковать в пределах досягаемости оружия в ваших руках.

Пример: Если вы используете талант, тип атаки которого «рукопашное оружие» с кинжалом, вы можете атаковать цель в пределах 1 клетки от себя. Если у вас алебарда (оружие с досягаемостью), вы можете атаковать цель в пределах 2 клеток от себя.

Рукопашный 1: Рукопашный талант с дальностью 1 можно использовать только на смежную цель.

Рукопашное касание: Рукопашный талант, который можно использовать на любую цель, до которой вы можете дотянуться (у некоторых существ, размер которых выше Среднего, досягаемость может быть больше 1 клетки).

Дальнобойный

Дальнобойный талант воздействует на цель (или цели) на расстоянии. Чтобы получить более подробную информацию о действии дальнобойных атак, смотрите страницу 270.

Дальнобойное оружие: Дальнобойный боевой талант, дальность «оружия» которого позволяет вам атаковать цель в пределах дальности вашего оружия (таблица на странице 219). Если цель находится вне пределов нормальной дальности, но в пределах максимальной дальности, вы получаете штраф -2 к броскам атаки.

Пример: Если вы используете талант, тип атаки которого «дальнобойное оружие», с коротким луком (нормальная дальность 15, максимальная дальность 30), вы получаете штраф -2 во время атаки целей на расстоянии 16—30 клеток от вас. Вы не можете атаковать цели на расстоянии более 30 клеток от себя.

Дальнобойный [число]: Дальнобойный талант, дальность которого выражена указанным числом. Позволяет вам воздействовать на цель в пределах указанного числа клеток.

Дальнобойный видимость: Дальнобойный талант с дальностью «видимость» может воздействовать на цель в пределах линии обзора. Для воздействия на цель необходима линия воздействия.

Ближний

Ближний талант создаёт зону действия (стр. 272), исходящую из клетки, в которой находитесь вы. Большинство ближних талантов способно поражать несколько целей. Чтобы получить более подробную информацию о действии ближних атак, смотрите страницу 271.

Ближняя вспышка [число]: Талант с типом атаки «ближняя вспышка» воздействует на указанные цели или предметы во всех направлениях в пределах указанного числа клеток. Как определить зону вспышки, смотрите на странице 272.

Ближняя волна [число]: Талант с типом атаки «ближняя волна» позволяет вам воздействовать на существ или предметы в соседней зоне, обозначенной указанным количеством клеток. Как определить зону волны, смотрите на странице 272.

Зональный

Зональный талант создаёт зону действия (стр. 272), исходящую из удалённой клетки. Он может поражать несколько целей или создавать преграду. Чтобы получить более подробную информацию о действии зональных атак, смотрите страницу 271.

Зональная вспышка [число] в пределах [число] клеток: Используя талант с типом атаки «зональная вспышка», выберите клетку в пределах дальности, обозначенной вторым числом. Талант воздействует на цели в этой клетке и в пределах числа клеток, равного первому числу.

Зональная стена [число] в пределах [число] клеток: Используя талант с типом атаки «зональная стена», выберите клетку в пределах дальности, обозначенной вторым числом — это будет исходная клетка стены (стр. 272). Первое число указывает на количество клеток, занимаемых стеной (все клетки стены должны находиться в пределах дальности).

Персональный

Талант с «персональной» дальностью воздействует только на вас.

Требование и условия использования

Требование: Тренированная Скрытность.
Условие использования: Вы должны использовать лёгкий клинок.

Некоторые таланты можно использовать лишь при соблюдении определенных условий.

Требование: Чтобы выбрать талант, вы должны соответствовать этому требованию. Если вы когда-нибудь перестанете соответствовать требованию (например, при переобучении и замене одного тренированного навыка на другой), то впоследствии не сможете использовать этот талант.

Условие использования: Чтобы использовать талант, вы должны выполнить это условие. Талант может присутствовать в вашем арсенале, но, не выполнив условие, вы не сможете им воспользоваться.

Цель

Цель: Одно существо
Цель: Вы или один союзник
Цель: Все враги во вспышке
Цель: Одно, два или три существа
Цель: Один предмет или свободная клетка

Если талант воздействует на одну или несколько целей или предметов, он имеет в своем описании строку «Цель» или «Цели». Некоторые таланты включают в число целей предметы. По решению Мастера, талант, нацеливаемый обычно на существо, можно нацеливать на предмет, даже если в его описании не указано, что его можно направлять на предмет.

Если в строке «Цель» указано, что талант воздействует на вас и одного или нескольких союзников, это значит, что эффект таланта действует и на вас, и на ваших компаньонов. В противном случае термин «союзник» или «союзники» не подразумевает вас. Оба термина относятся к согласным целям. Термин «враг» или «враги» означает существо или существ, не являющихся вашими союзниками (независимо от того, враждебно они к вам настроены или нет). Термин «существо» или «существа» подразумевает и союзников и врагов, и вас в том числе.

Атака

Атака: Сила против КД
Атака: Харизма против Воли
Атака: Телосложение против Стойкости
Атака: Интеллект + 4 против Реакции
Атака: Ловкость против КД, по одной атаке на каждую цель

Для большинства атак, причиняющих урон, требуется бросок атаки. В строке «Атака» указывается тип производимой вами атаки и защиты цели, против которых вы совершаете проверку. Если существует модификатор к броску атаки, он указывается здесь. Примеры приведены выше.

Если талант позволяет вам атаковать несколько целей, вы совершаете отдельный бросок атаки для каждой цели.

Попадание

Попадание: Урон 1[Ор] + модификатор Силы.
Попадание: Урон силовым полем 3к6 + модификатор Интеллекта и цель становится изумлённой до конца вашего следующего хода.
Попадание: Урон кислотой 5к6 + модификатор Интеллекта и продолжительный урон кислотой 10 (спасение оканчивает).
Попадание: Цель становится обездвиженной (спасение оканчивает).
Попадание: Урон 2[Ор] + модификатор Ловкости, цель становится замедленной и предоставляет вам боевое превосходство (спасение оканчивает и то, и другое).
Попадание: Урон звуком 3к6 + модификатор Мудрости и вы толкаете цель на число клеток, равное 3+ ваш модификатор Харизмы.
Попадание: Урон 3[Ор] + модификатор Силы и вы восстанавливаете хиты, как если бы использовали исцеление.
Попадание: Урон 3[Ор] + модификатор Силы; вы и все союзники в пределах 10 клеток от вас можете использовать по исцелению.

В описании каждого таланта, для которого требуется бросок атаки, есть строка «Попадание», в которой описывается, что происходит, если атака успешна. Примеры представлены выше. Чтобы понять, как делать бросок атаки, как наносить урон и как применять различные эффекты, в том числе состояния и вынужденное перемещение, смотрите раздел «атаки и защиты» на странице 269.

Величина продолжительного урона — постоянная, и не определяется броском кости. Продолжительный урон

наносится цели каждый раунд в начале её хода и действует до тех пор, пока она не совершит успешный спасбросок.

Если в строке «Попадание» (или «Эффект») есть фраза «(спасение оканчивает)» или «(спасение оканчивает и то, и другое)», значит результат успешной атаки продолжается до тех пор, пока цель не сделает успешный спасбросок.

Если попадание даёт вам возможность заставить цель двигаться, будь то вынужденное движение или телепортация, вы можете переместить её на меньшее или равное указанному количество клеток (или вообще не двигать её).

Некоторые таланты добавляют к броскам атаки и урона модификаторы. Эти модификаторы добавляются к любому броску кости, но не к продолжительному урону или любому другому статичному, неизменяемому эффекту. Например, молитва паладина *гнев богов* до конца сцены прибавляет модификатор Харизмы паладина к его броскам урона, а также к броскам урона его союзников. Когда его союзник, жрец, призывает *огненный удар*, урон огнём равен 2к10 + модификатор Мудрости + модификатор Харизмы паладина и 5 единиц продолжительного урона огнём. Количество продолжительного урона не увеличивается, так как это статичный эффект.

Когда вы используете талант, чтобы оказать воздействие на существо, это существо точно знает, что вы делаете и какие состояния навязываете. Например, когда паладин использует против врага *божественный вызов*, враг знает, что он был отмечен и получит штраф к броскам атаки и некоторый урон, если атакует кого-либо кроме паладина.

Добавление штрафа: Если описание таланта содержит фразу типа «штраф к броскам атаки, равный вашему модификатору Харизмы», это означает, что вы вычитаете значение модификатора вашей характеристики из результата или цифрового показателя, который подвергается штрафу. Если модификатор вашей характеристики выражен отрицательным числом, штраф не добавляется.

Восстановление хитов: Некоторые таланты позволяют вам или кому бы то ни было ещё восстанавливать хиты. Иногда восстанавливающий хиты должен потратить исцеление (стр. 293), но если в описании таланта есть фраза «как если использовать исцеление», то исцеление не тратится, а существо получает указанное количество хитов.

В пределах x клеток от вас: Если в описании таланта встречается эта фраза, то при определении линии воздействия этого эффекта обращайтесь так, будто это ближняя вспышка.

Длительность: Действие большинства талантов заканчивается сразу после применения — их эффекты мгновенны, сравнимы с одним взмахом вашего меча. Однако действие некоторых талантов длится и после окончания вашего хода — например, до окончания сцены или до окончания вашего следующего хода. Если вы используете талант вне боя, то его действие длится 5 минут, если не сказано иначе. Более подробно длительности рассматриваются на странице 278.

Промах

Промах: Половина урона.

Промах: Половина урона, нет продолжительного урона огнем.

Промах: Половина урона, цель не толкается и не становится обездвиженной.

Иногда кубик ложится не так, и вы мажете по цели. Промах — это, конечно же, ещё не конец. Промах может

STEVE PRESCOTT

означать рассеивание эффекта, скользящий удар или какой-либо другой непредвиденный эффект. Примеры некоторых типичных «Промахов» приведены выше.

Половина урона: При расчете половины урона помните о правиле округления в меньшую сторону (стр. 11). Если результат броска урона равен 1, то половина урона равна 0.

Вторичная цель и вторичная атака

Вторичная цель: Одно существо в пределах 3 клеток от вас

Вторичная цель: Эта или другая цель

Вторичная цель: Все враги, находящиеся в соседних с первичной целью клетках

Вторичная цель: Два существа в пределах 10 клеток от первичной цели

Некоторые таланты позволяют вам совершать вторичные (или даже третичные) атаки. В описании таланта может быть указано, что вы можете совершить эту атаку после попадания первой атаки или её промаха, или независимо от её результата.

Дальность вторичной (или третичной) атаки такая же как у предшествовавшей ей атаки (если не указано другое).

Эффект

Эффект: До конца вашего следующего хода все броски атаки цели по вам получают штраф, равный вашему модификатору Мудрости.

Эффект: Вы становитесь невидимым и телепортируетесь на 4 клетки. Невидимость действует до начала вашего следующего хода.

Эффект: До конца вашего следующего хода зона действия эффекта становится труднопроходимой местностью. Вы можете прервать действие этого эффекта малым действием.

Эффект: Вы получаете временные хиты в размере 2к6 + ваш модификатор Телосложения.

Многие таланты производят эффект, действующий независимо от успешности броска атаки, а для некоторых вообще не требуется бросок атаки. Примеры приведены выше.

Эффекты талантов различны, как и сами таланты. Одни эффекты навязывают цели определённое состояние, другие дают бонусы и преимущества (вам и вашим союзникам) или штрафы (врагам). Некоторые также изменяют поле боя или создают нечто, чего мгновенье назад не было.

Два типа талантов — созидание и зона — производят разные эффекты и подчиняются особым правилам.

Созидание

Таланты с ключевым словом «созидание» создают из магической энергии предметы и существ.

Если в описании таланта не указано обратное, созидание не может подвергнуться физическому воздействию или быть атаковано, союзники его создателя могут свободно проходить через занятую им клетку, в отличие от врагов.

Если в описании таланта не сказано иначе, то созидание нельзя атаковать и с ним нельзя физически взаимодействовать, и созидание не занимает пространство.

Явления окружающей среды и другие эффекты не влияют на созидание, если в описании не указано обратное. Например, ледяная рука действует без штрафов и в жерле вулкана.

Если талант позволяет вам перемещать созидание, то, по крайней мере одна клетка, занимаемая призыванием, должна находиться в пределах дальности таланта. Если вы сами отходите от созидания так далеко, что оно оказывается вне дальности, действие его эффекта сразу же прекращается.

Если погибает создатель, созидание сразу же исчезает.

Зоны

Ключевое слово «зона» указывается в описании талантов, создающих длительные эффекты, охватывающие определённую площадь. Некоторые зональные таланты воссоздают эффекты определённых типов местности, вроде труднопроходимой местности или палящего огня, обжигающего каждого ступившего в него.

Зоны нельзя атаковать или подвергнуть какому-либо другому физическому воздействию, если в описании таланта не указано обратное. Если две зоны перекрываются и причиняют штрафы к одному и тому же показателю или броску, то существа в перекрываемой области подвергаются худшим из двух штрафам; штрафы не складываются.

Явления окружающей среды, атаки и прочие силы не оказывают воздействия на зону, если в описании таланта не указано обратное. Например, если зона причиняет урон огнём, этот урон не может быть уменьшен применением таланта, причиняющего урон холодом.

Если талант позволяет вам перемещать зону, то по крайней мере одна её клетка должна находиться в пределах дальности таланта. Если вы сами отходите от зоны так далеко, что она оказывается вне области дальности, действие её эффекта сразу же прекращается.

Если в описании не указано другое, то зона заполняет область действия таланта. Для определения количества заполненных клеток используйте обычные правила для зон действия.

Если погибает создатель, зона сразу же исчезает.

Поддержание

Поддержание малым: Зона сохраняется.

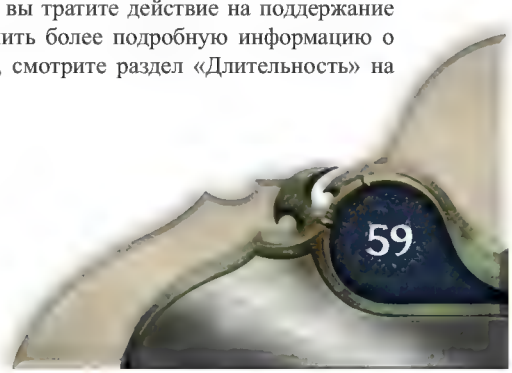
Поддержание малым: Вы сдвигаете цель на 1 клетку вне зависимости от попадания или промаха.

Поддержание малым: Поддерживая талант, вы совершаете вторичную атаку.

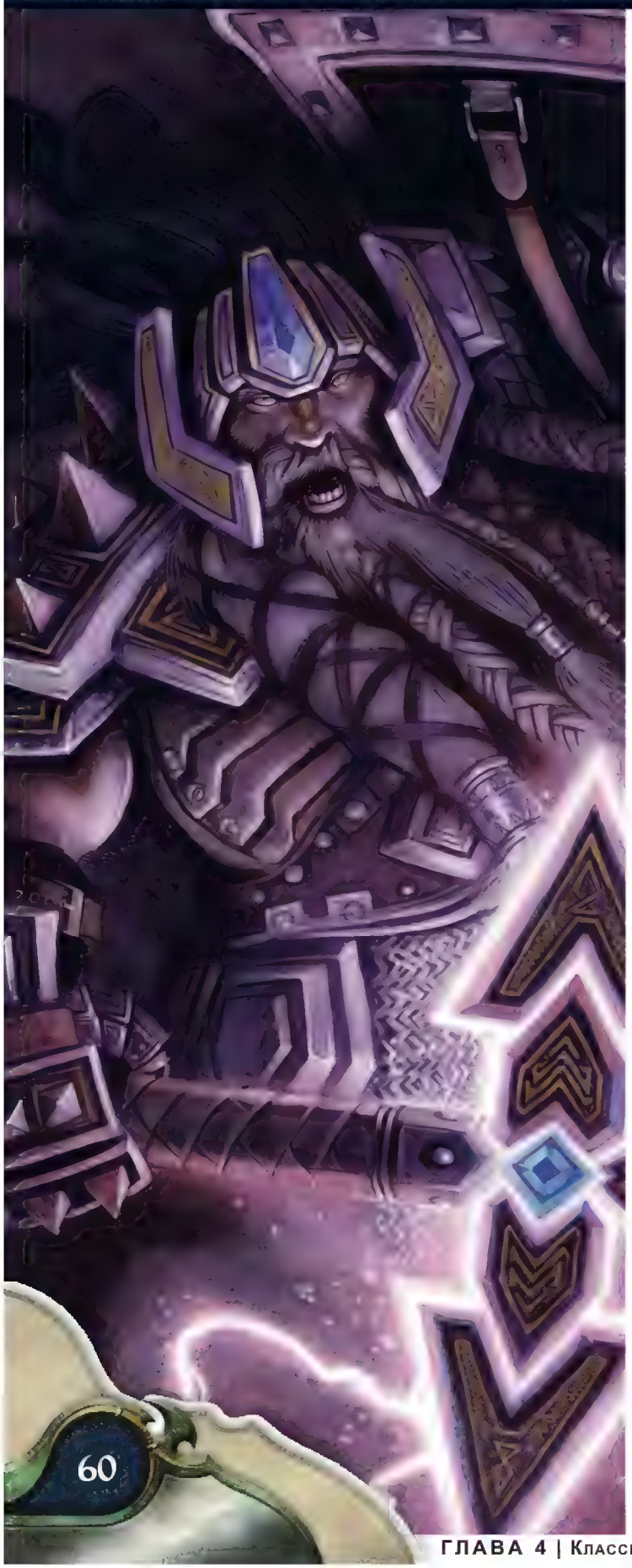
Поддержание малым: Вы можете поддерживать этот талант до окончания сцены или в течение 5 минут.

Поддержание стандартным: Вы остаётесь невидимым до тех пор, пока не совершите атаку.

Если в описании таланта есть строка «Поддержание», значит во время хода вы можете поддерживать активность таланта определённым типом действия (малое, действие движения или стандартное). В строке «Поддержание» указывается, что происходит, когда вы тратите действие на поддержание таланта. Чтобы получить более подробную информацию о поддержании таланта, смотрите раздел «Длительность» на странице 278.



ВОЕНАЧАЛЬНИК



«Вперёд к победе! Им не выстоять против нас!»

ОСОБЕННОСТИ КЛАССА

Роль: Лидер. Вы — вдохновляющий предводитель и специалист по тактике боя.

Источник силы: Воинский. Благодаря бесчисленным часам тренировок и практики, а также вашей решительности и исключительной физической выносливости вы стали специалистом по тактическим действиям.

Ключевые характеристики: Сила, Интеллект, Харизма

Ношение доспехов: Доспехи из ткани, кожи, шкуры, кольчужные доспехи; легкий щит

Владение оружием: Простое рукопашное, воинское рукопашное, простое дальнобойное

Бонус к защите: +1 Стойкость, +1 Воля

Хитов на 1 уровне: 12 + значение Телосложения

Хитов за уровень: 5

Исцелений в день: 7 + модификатор Телосложения

Тренированные навыки: На 1 уровне выберите 4 навыка для тренировки из прилагающегося списка классовых навыков.
Классовые навыки: Атлетика (Сил), Выносливость (Тел), Запугивание (Хар), История (Инт), Переговоры (Хар), Целительство (Мдр)

Варианты развития: Вдохновитель, тактик

Классовые умения: Боевой командир, Командное присутствие, *слово воодушевления*

Военачальники — это опытные и квалифицированные боевые командиры. Они находятся на передовой, отдавая приказы, поддерживая своих союзников и управляя боем с оружием в руках. Они знают, как сплотить команду и привести её к победе.

Способность вести других к победе связана с вашим прошлым. Возможно, вы — помощник вождя, ищущий личной славы, праведный рыцарь-командир, находящийся вдали от своего военного ордена, юный дворянин, жаждущий применить свои навыки в жизни вне стен замка, расчётливый капитан наёмников или храбрый маршал из приграничных земель, защищающий границу. Каким бы ни было ваше прошлое, вы — профессиональный воитель, обладающий необыкновенным даром — умением руководить.

Тяжесть доспеха для вас не помеха, а привычная вещь. Потёртое оружие словно приросло к вашей руке, словно оно — естественное её продолжение. Пришло время сражаться и руководить.

WILLIAM O'CONNOR

Создание военачальника

Существует два варианта развития военачальника — вдохновитель и тактик. Одни военачальники больше полагаются на свою Харизму, другие — на Интеллект, но Сила важна для каждого из них.

Вдохновитель

Вы руководите, призывая, ободряя и воодушевляя. Ваши способности помогают союзникам находить в себе новые источники мужества и стойкости, помогают им исцеляться, преодолевать состояния физической слабости и защищаться от атак. Ваши атакующие способности основаны на Силе, поэтому значение этой характеристики должно быть самым высоким, но практически все преимущества, которыми вы наделяете союзников, зависят от Харизмы — сделайте её значение второй по величине. Интеллект — третья характеристика, на которую стоит обратить внимание. Он позволит вам время от времени использовать другие способности военачальника, а также повысит вашу Реакцию. Выбирайте таланты, которые лучше всего используют ваше высокое значение Харизмы.

Рекомендуемая черта: Воодушевляющее Восстановление (человеческая черта: Крепкое Тело)

Рекомендуемые навыки: Атлетика, История, Переговоры, Целительство

Рекомендуемые неограниченные таланты: *удар командира*, *яростный прорыв*

Рекомендуемый талант на сцену: *защищающая атака*

Рекомендуемый талант на день: *оплот защиты*

Тактик

Вы руководите при помощи быстрых команд, изящных стратегий и тактического преимущества. Ваши способности подвигают союзников проводить дополнительные и более мощные атаки, а также помогают им быстрее двигаться в бою. Вы также помогаете союзникам обходить врага или бить в его слабые места. Ваши атакующие способности используют Силу, сделайте её значение самым высоким. Интеллект для вас — второй по значимости, так как он показывает, насколько вы эффективны как лидер. Харизма — третья характеристика, на которую стоит обратить внимание. Она позволит вам время от времени использовать другие способности военачальника, а также повысит вашу Волю. Выбирайте таланты, которые лучше всего используют ваше высокое значение Интеллекта.

Рекомендуемая черта: Тактическое Нападение (человеческая черта: Крепкое Тело)

Рекомендуемые навыки: Выносливость, Запугивание, История, Целительство

Рекомендуемые неограниченные таланты: *тактика волчьей стаи*, *укус гадюки*

Рекомендуемый талант на сцену: *помощь военачальника*

Рекомендуемый талант на день: *руководство атакой*

Обзор военачальника

Особенности: Вы — сильный боец, который в рукопашной схватке может встать рядом с воином или паладином. Ваши способности дают союзникам немедленные действия (как правило, движения или атаки), обеспечивают бонусами к атаке и защите и даруют исцеление посреди схватки.

Религия: Военачальники уважают богов-воинов, таких как Бахамут и Корд. Те, кто сосредоточены на стратегии и переговорах, почитают Йоун или Эратис. Злые и нейтральные военачальники часто поклоняются Бейну.

Расы: Драконорождённые, также как и полуэльфы — великолепные вдохновители. Эладрины — искусные тактики. Военачальники тифлинги разносторонни и сочетают способности обоих вариантов развития, а люди могут стать лучшими на любом из этих путей.

Классовые умения военачальника

Все военачальники обладают следующими классовыми умениями:

Боевой командир

Вы и все союзники в пределах 10 клеток от вас, которые могут вас видеть и слышать, получают бонус таланта +2 к инициативе.

Командное присутствие

Выберите одно из двух преимуществ:

Вдохновляющее присутствие: Если союзник, видящий вас, тратит единицу действия чтобы совершить дополнительное действие, он также восстанавливает хиты в размере, равном половине вашего уровня + ваш модификатор Харизмы. Если союзник видит несколько союзных военачальников с этим классовым умением, он восстанавливает хиты только от одного из них (на свой выбор).

Тактическое присутствие: Если союзник, которого вы видите, тратит единицу действия, чтобы совершить атаку, он получает бонус к первому броску атаки этой атаки, равный половине вашего модификатора Интеллекта. Если этого союзника видят несколько союзных военачальников с этим классовым умением, он получает бонус только от одного из них (на свой выбор).

Сделанный вами выбор также обеспечивает бонусы к некоторым талантам военачальника. Некоторые таланты детализируют эффекты (если они есть), оказываемые выбранным вами видом Командного присутствия.

Слово воодушевления

Используя талант *слово воодушевления*, военачальник придаёт своим товарищам дополнительную стойкость возгласом ободрения.

Таланты военачальника

Ваши способности — это воинские деяния, основанные на исключительных навыках и мужестве, проверенном временем и ошибками, что пропитаны кровью. Одни таланты больше подходят вдохновителю, другие — тактику, но вы можете выбрать любые из них.

Классовое умение

Слово воодушевления военачальника — классовое умение, действующее подобно таланту. Представлено ниже.

Слово воодушевления Умение военачальника

Вы окликаете раненого союзника и высказываете ему вдохновляющие слова о мужестве и решительности, что помогает союзнику исцелиться.

На сцену (особенность) ✦ Воинский, Исцеление
Особенность: Вы можете использовать эту способность два раза за сцену, но только один раз за раунд. С 16 уровня вы можете использовать *слово воодушевления* три раза за сцену.

Малое действие **Ближняя** вспышка 5 (10 на 11 уровне, 15 на 21 уровне)

Цель: Вы или один союзник во вспышке.

Эффект: Цель может использовать исцеление и восстановить дополнительно 1к6 хитов.

Количество дополнительно восстанавливаемых хитов — 2к6 на 6 уровне, 3к6 на 11 уровне, 4к6 на 16 уровне, 5к6 на 21 уровне и 6к6 на 26 уровне.

Неограниченные деяния 1 уровня

Тактика волчьей стаи Атака военачальника 1

Шаг за шагом, вы и ваши друзья окружаете противника.

Неограниченный ✦ Воинский, Оружие
Стандартное действие **Рукопашное** оружие
Цель: Одно существо
Особенность: До совершения атаки вы позволяете одному союзнику, находящемуся в клетке, соседней с вами или с целью, шагнуть на 1 клетку свободным действием.
Атака: Сила против КД

Попадание: Урон 1[Ор] + модификатор Силы.

На 21 уровне урон увеличивается до 2[Ор] + модификатор Силы.

Удар командира Атака военачальника 1

Криком вы приказываете союзнику атаковать.

Неограниченный ✦ Воинский, Оружие
Стандартное действие **Рукопашное** оружие
Цель: Одно существо

Эффект: Один союзник на ваш выбор совершает по цели стандартную рукопашную атаку. Он получает бонус к броску урона, равный вашему модификатору Интеллекта.

Укус гадюки Атака военачальника 1

Вы вводите противника в заблуждение, вынуждая его совершить тактическую ошибку, которая даст вашему товарищу шанс нанести удар.

Неограниченный ✦ Воинский, Оружие
Стандартное действие **Рукопашное** оружие
Цель: Одно существо
Атака: Сила против КД

Попадание: Урон 1[Ор] + модификатор Силы.

На 21 уровне урон увеличивается до 2[Ор] + модификатор Силы

Эффект: Если цель совершает шаг перед началом вашего следующего хода, то она провоцирует атаку от любого союзника по вашему выбору.

Яростный прорыв Атака военачальника 1

Вы бьёте противника щитом, потом наносите мощный удар рукоятью оружия или плечом в живот. Большого урона ваша атака не наносит, зато ваша ярость вдохновляет союзника равняться на вас.

Неограниченный ✦ Воинский, Оружие
Стандартное действие **Рукопашное** оружие
Цель: Одно существо
Атака: Сила против Стойкости

Попадание: Урон, равный вашему модификатору Силы. Затем вы выбираете одного союзника, находящегося в соседней клетке либо с вами, либо с целью. Этот союзник прибавляет ваш модификатор Харизмы в качестве бонуса таланта к броскам атаки и урона в своей следующей атаке по этому противнику. Если союзник не атакует до конца своего следующего хода — бонус утрачивается.

Деяния на сцену 1 уровня

Защищающая атака Атака военачальника 1

Продуманным ударом вы выводите противника из равновесия, что даёт вашему собрату по оружию некоторую защиту от его атак.

На сцену ✦ Воинский, Оружие
Стандартное действие **Рукопашное** оружие
Цель: Одно существо
Атака: Сила против КД

Попадание: Урон 2[Ор] + модификатор Силы. До конца вашего следующего хода союзник, находящийся в соседней клетке либо с вами, либо с целью, получает бонус таланта +2 к КД от атак этой цели.

Вдохновляющее присутствие: Бонус таланта к КД равен 1 + ваш модификатор Харизмы.

Лист на ветру Атака военачальника 1

Подобно листу, пойманному осенним ветром, поток сражения несёт вашего врага. Ваши жестокие атаки вынуждают его отступать.

На сцену ✦ Воинский, Оружие
Стандартное действие **Рукопашное** оружие
Цель: Одно существо
Атака: Сила против КД

Попадание: Урон 2[Ор] + модификатор Силы. Вы (только если вы смежны с целью) или союзник, смежный с целью, можете свободным действием поменяться с ней местами, сдвигая её на 1 клетку, и совершая шаг на 1 клетку.

Молот и наковальня Атака военачальника 1

Вы обрушиваете на врага звонкий удар, вдохновляя ближайшего союзника на нанесение своей атаки.

На сцену ✦ Воинский, Оружие
Стандартное действие **Рукопашное** оружие
Цель: Одно существо
Атака: Сила против Реакции

Попадание: Урон 1[Ор] + модификатор Силы. Один союзник, находящийся в соседней клетке с целью, свободным действием совершает по ней стандартную рукопашную атаку. К урону союзник добавляет модификатор вашей Харизмы.

Помощь военачальника Атака военачальника 1

Продуманным ударом вы подставляете противника под неизбежную атаку одного из союзников, находящегося неподалеку от вас.

На сцену ✦ Воинский, Оружие
Стандартное действие **Рукопашное** оружие
Цель: Одно существо
Атака: Сила против КД

Попадание: Урон 2[Ор] + модификатор Силы. До конца вашего следующего хода один союзник в пределах 5 клеток от вас получает бонус таланта +2 к броскам атаки по цели.

Тактическое присутствие: Бонус таланта к броскам атаки равен 1 + модификатор вашего Интеллекта.

Деяния на день 1 уровня

Враг на прицеле — Атака военачальника 1

Не важно, куда двинется враг — его встретит ваш союзник.

На день ✦ Воинский, Оружие
Стандартное действие **Рукопашное** оружие
Цель: Одно существо
Атака: Сила против КД

Попадание: Урон 3[Ор] + модификатор Силы.

Эффект: До окончания сцены цель не может совершить шаг, если в соседних с ней клетках находятся хотя бы два ваших союзника (или вы и один союзник).

Натиск белого ворона — Атака военачальника 1

В мощной атаке вы ведёте союзников вперед. Ваша удача даёт благоприятную возможность одному из них. Глядя на вас и следуя вашему примеру, ваши товарищи показывают настоящую работу в команде.

На день ✦ Воинский, Оружие
Стандартное действие **Рукопашное** оружие
Цель: Одно существо
Атака: Сила против КД

Попадание: Урон 3[Ор] + модификатор Силы и вы сдвигаете соседнего союзника на одну клетку. Каждый раз до конца сцены, когда вы или союзник в пределах 10 клеток от вас совершает успешную атаку, атаковавший сдвигает соседнего союзника на 1 клетку.

Промах: Выберите одного союзника в пределах 10 клеток от себя. До окончания сцены этот союзник после совершения удачной атаки сдвигает на 1 клетку союзника, находящегося в соседней с ним клетке.

Оплот защиты — Атака военачальника 1

Благородные воины никогда не падут!

На день ✦ Воинский, Оружие
Стандартное действие **Рукопашное** оружие
Цель: Одно существо
Атака: Сила против КД

Попадание: Урон 3[Ор] + модификатор Силы. До окончания сцены союзники в пределах 5 клеток от вас получают бонус таланта +1 ко всем защитам.

Эффект: Союзники в пределах 5 клеток от вас получают временные хиты в размере 5 + ваш модификатор Харизмы.

Руководство атакой — Атака военачальника 1

Под вашим руководством стрелы и клинки достигают своей цели.

На день ✦ Воинский, Оружие
Стандартное действие **Рукопашное** оружие
Цель: Одно существо
Атака: Сила против КД

Попадание: Урон 3[Ор] + модификатор Силы. До конца вашего следующего хода вы и все союзники в пределах 5 клеток от вас получаете бонус таланта к броскам атаки по цели, равный 1 + ваш модификатор Интеллекта.

Промах: Половина урона, до конца вашего следующего хода вы и все союзники в пределах 5 клеток от вас получаете бонус таланта +1 к броскам атаки по цели.

Деяния-приёмы 2 уровня

Встряхнись — Приём военачальника 2

Вы убеждаете себя или союзника освободиться от ослабляющего эффекта.

На сцену ✦ Воинский
Малое действие **Дальнобойный** 10
Цель: Вы или союзник

Эффект: Цель совершает спасбросок с бонусом таланта, равным вашему модификатору Харизмы.

Крещендо силы — Приём военачальника 2

Своевременное критическое попадание позволяет вам поддержать раненого союзника.

На сцену ✦ Воинский
Немедленный ответ **Дальнобойный** 5
Триггер: Союзник в пределах дальности совершает критическое попадание

Эффект: Союзник получает временные хиты в размере, равном модификатору вашей Харизмы.

Помощь раненому — Приём военачальника 2

Ваше присутствие успокаивает и воодушевляет.

На сцену ✦ Воинский, Исцеление
Стандартное действие **Рукопашное** касание
Цель: Вы или соседний союзник.

Эффект: Цель может использовать исцеление.

Ход рыцаря — Приём военачальника 2

Коротким взмахом руки вы указываете союзнику на более выгодную тактическую позицию.

На сцену ✦ Воинский
Действие движения **Дальнобойный** 10
Цель: Один союзник

Эффект: Цель совершает свободным действием действие движения.

Деяния на сцену 3 уровня

Воодушевляющий боевой клич — Атака военачальника 3

Во время удара вы издаёте свирепый боевой клич, который воодушевляет ближайшего союзника. Он может немедленным действием попытаться избавиться от любого негативного состояния, действующего на него.

На сцену ✦ Воинский, Оружие
Стандартное действие **Рукопашное** оружие
Цель: Одно существо
Атака: Сила против КД

Попадание: Урон 2[Ор] + модификатор Силы.

Эффект: Один союзник в пределах 5 клеток от вас, способный вас слышать, совершает спасбросок.

Держать строй — Атака военачальника 3

Сериями коротких команд вы заставляете союзников держать строй, что позволяет одинаково хорошо защищаться и атаковать.

На сцену ✦ Воинский, Оружие
Стандартное действие **Рукопашное** оружие
Цель: Одно существо
Атака: Сила против КД

Попадание: Урон 1[Ор] + модификатор Силы

Эффект: До конца вашего следующего хода смежные с вами союзники получают бонус таланта +2 к КД и их нельзя тянуть, толкнуть и сдвигать.

Стальной муссон Атака военачальника 3

Вы бросаетесь на врага в бешеной вихревой атаке, но ваше перемещение тщательно продуманно — вы отвлекаете ближайших врагов, что даёт шанс вашим союзникам поменять диспозицию.

На сцену ✦ Воинский, Оружие
Стандартное действие **Рукопашное** оружие
Цель: Одно существо
Атака: Сила против КД

Попадание: Урон 2[Ор] + модификатор Силы. Один союзник в пределах 5 клеток от вас может свободным действием совершить шаг на 1 клетку.

Тактическое присутствие: Количество союзников, которые могут совершить шаг, равно модификатору вашего Интеллекта.

Удар военачальника Атака военачальника 3

Всего один убедительный удар — вот всё что вам нужно, чтобы обнаружить слабость врага и подстегнуть союзников покончить с ним.

На сцену ✦ Воинский, Оружие
Стандартное действие **Рукопашное** оружие
Цель: Одно существо
Атака: Сила против КД

Попадание: Урон 2[Ор] + модификатор Силы. До окончания вашего следующего хода все ваши союзники получают бонус +2 к броскам урона по цели.

Вдохновляющее присутствие: Бонус к броскам урона равен 1 + модификатор вашей Харизмы.

Деяния на день 5 уровня

Кошмар злодея Атака военачальника 5

Нанося и парируя удары, вы создаёте перед противником преграду, не дающую ему отойти от вас.

На день ✦ Воинский, Оружие
Стандартное действие **Рукопашное** оружие
Цель: Одно существо
Атака: Сила против Реакции

Попадание: Урон 3[Ор] + модификатор Силы.

Эффект: Действует до окончания сцены. В ситуации, когда вы находитесь в соседней клетке с целью, и она хочет идти или бежать, вы можете немедленным прерыванием отменить её перемещение.

Переломный момент Атака военачальника 5

Хорошо подготовленный удар застаёт противника врасплох и позволяет вам или ближайшему союзнику избавиться от негативного эффекта.

На день ✦ Воинский, Оружие
Стандартное действие **Рукопашное** оружие
Цель: Одно существо
Атака: Сила против КД

Попадание: Урон 2[Ор] + модификатор Силы. Вы или ваш союзник, находящийся в пределах 5 клеток от вас, совершаете спасбросок.

Промах: Вы или один союзник, находящийся в пределах 5 клеток от вас, можете совершить спасбросок от одного эффекта, который наслала цель и который может быть окончен спасением.

Поддержать поверженных Атака военачальника 5

Вы не способны отказаться от победы! Решительный удар поднимает дух окруженных союзников и восстанавливает боевой настрой.

На день ✦ Воинский, Исцеление, Оружие
Стандартное действие **Рукопашное** оружие
Цель: Одно существо
Атака: Сила против КД

Попадание: Урон 3[Ор] + модификатор Силы.

Эффект: Все союзники в пределах 10 клеток от вас могут использовать по исцелению и восстановить дополнительные хиты в размере, равном вашему модификатору Харизмы.

Деяния-приёмы 6 уровня

Быстрый шаг Приём военачальника 6

Вы подстёгиваете союзника двигаться быстрее.

На день ✦ Воинский
Малое действие **Дальнобойный** 10
Цель: Один союзник

Эффект: До окончания сцены скорость союзника увеличивается на 2.

Направленный бросок Приём военачальника 6

Вы направляете атаку вашего союзника, позволяя ему нанести более опасный удар и оттолкнуть противника.

На сцену ✦ Воинский
Немедленное прерывание **Дальнобойный** 10
Триггер: Союзник совершает атаку в броске

Эффект: Если союзник попадает, то он добавляет ваш модификатор Интеллекта к броску урона и толкает цель на 2 клетки. Союзник может шагнуть на 2 клетки, чтобы остаться в соседней с целью клетке.

Ободряющий ответ Приём военачальника 6

Как только союзника ранят, тут же появляетесь вы, неся помощь и исцеление.

На сцену ✦ Воинский, Исцеление
Немедленный ответ **Рукопашное** касание
Триггер: Вы или смежный союзник получаете урон.

Эффект: Вы или ваш союзник можете использовать исцеление и восстановить дополнительные хиты в размере, равном вашему модификатору Харизмы.

Стоять насмерть Приём военачальника 6

Несколькими ободряющими словами вы вселяете мужество в союзников.

На день ✦ Воинский, Исцеление
Малое действие **Ближняя** вспышка 5
Цели: Вы и все союзники во вспышке.

Эффект: Цели восстанавливают хиты в размере, равном 10 + ваш модификатор Харизмы.

Деяния на сцену 7 уровня

Львиный рык Атака военачальника 7

С чудовищным рёвом вы со всего размаху наносите удар, который пробивает защиту противника. Это приободряет вас или вашего союзника.

На сцену ✦ Воинский, Исцеление, Оружие
Стандартное действие **Рукопашное** оружие
Цель: Одно существо
Атака: Сила против КД

Попадание: Урон 2 [Ор] + модификатор Силы.

Эффект: Вы или один союзник в пределах 5 клеток от вас можете использовать исцеление.

Вдохновляющее присутствие: Ваш союзник (но не вы) получает дополнительные хиты в размере, равном модификатору вашей Харизмы.

Неожиданная атака Атака военачальника 7

Хаос сражения не мешает вам заметить прекрасную возможность для союзника нанести неожиданный удар.

На сцену ✦ Воинский, Оружие
Стандартное действие **Рукопашное** оружие
Цель: Одно существо
Атака: Сила против КД

Попадание: Урон 1[Ор] + модификатор Силы. Союзник, находящийся в пределах 5 клеток от вас, свободным действием совершает стандартную атаку с боевым превосходством по любой цели на свой выбор.

Тактическое присутствие: Союзник получает бонус к броску атаки, равный вашему модификатору Интеллекта.

Окружение Атака военачальника 7

Вы сдерживаете противника, тем самым позволяя одному из ваших союзников обойти его сзади.

На сцену ✦ Воинский, Оружие
Стандартное действие **Рукопашное** оружие
Цель: Одно существо
Атака: Сила против КД

Попадание: Урон 2[Ор] + модификатор Силы.

Эффект: Вы сдвигаете одного союзника, смежного с целью, на 5 клеток в другую клетку, смежную с этой целью. Вы можете сдвигать союзника и через пространство цели.

Пробить брешь Атака военачальника 7

Вы прощупываете оборону противника и наносите удар, который ненадолго пробивает брешь в его защите.

На сцену ✦ Воинский, Оружие
Стандартное действие **Рукопашное** оружие
Цель: Одно существо
Атака: Сила против КД

Попадание: Урон 2 [Ор] + модификатор Силы. До окончания вашего следующего хода все броски атаки по цели могут привести к критическому попаданию, если результат на кубике равен 18—20.

Деяния на день 9 уровня

Бросок железного дракона Атака военачальника 9

Подобно неистовствующему железному дракону вы бросаетесь, нанося противнику ужасающий удар, который вдохновляет ваших союзников самим совершить стремительную атаку.

На день ✦ Воинский, Оружие
Стандартное действие **Рукопашное** оружие
Цель: Одно существо
Атака: Сила против КД
Особенность: Вы должны совершить атаку в броске частью этой атаки.

Попадание: Урон 3[Ор] + модификатор Силы.

Эффект: Когда вы атакуете врага в броске, выберите союзника в пределах 5 клеток от себя, который сможет немедленным ответом совершить атаку в броске по той же самой цели, которую атаковали вы. Действует до окончания сцены.

Сбить с ног Атака военачальника 9

Ритм падения врагов на землю — музыка для ваших ушей.

На день ✦ Воинский, Оружие
Стандартное действие **Рукопашное** оружие
Цель: Одно существо
Атака: Сила против КД

Попадание: Урон 3[Ор] + модификатор Силы и цель сбивается с ног. Все союзники в пределах 10 клеток от вас могут свободным действием переместиться на 3 клетки и совершить стандартную рукопашную атаку по одной цели на их выбор. Эти атаки не причиняют урона, но сбивают цель с ног.

Промах: Половина урона, цель сбивается с ног.

Удар белого ворона Атака военачальника 9

Вы наносите сокрушительный удар, который разжигает огонь в сердцах союзников и помогает им выжить на поле боя.

На день ✦ Воинский, Оружие
Стандартное действие **Рукопашное** оружие
Цель: Одно существо
Атака: Сила против КД

Попадание: Урон 3[Ор] + модификатор Силы.

Эффект: Один или два союзника в пределах 10 клеток от вас получают 15 временных хитов. Если своим ударом вы опустили хиты цели до 0 или ниже, добавьте к временным хитам количество, равное вашему модификатору Харизмы.

Деяния-приёмы 10 уровня

Облегчить страдание Приём военачальника10

Того, что вы находитесь рядом, достаточно, чтобы облегчить муки ваших союзников.

На день ✦ Воинский
Малое действие **Персональный**

Эффект: Каждый раз, находясь в соседней с вами клетке, союзники игнорируют продолжительный урон, но и не совершают спасброски для окончания этого урона. Эффект сохраняется до окончания сцены или в течение 5 минут.

Оборонительное сплочение Приём военачальника 10

Вы выстраиваете своих товарищей и инструктируете их, чтобы помочь им достичь цели.

На день ✦ Воинский, Исцеление
Стандартное действие **Ближняя** вспышка 5
Цель: Все союзники во вспышке

Эффект: Каждая цель может использовать исцеление и совершить спасбросок от одного эффекта, действие которого можно завершить спасброском. Помимо этого, до окончания вашего следующего хода все цели получают бонус таланта +2 ко всем защитам.

Тактическое перемещение Приём военачальника 10

Мастерство военной тактики и чёткие команды дают вам возможность увести союзников с опасного пути.

На день ✦ Воинский
Немедленное прерывание **Дальнобойный** 10
Триггер: Существо попадает по вашему союзнику рукопашной или дальнобойной атакой.

Эффект: Союзник может совершить шаг на количество клеток, равное вашему модификатору Интеллекта + 1.

Деяния на сцену 13 уровня

Прикрывающий удар Атака военачальника 13

Абсолютно не важно, как маневрирует враг, кто-то всё время находится между ним и его жертвой. И этот кто-то — вы!

На сцену ✦ Воинский, Оружие
Стандартное действие **Рукопашное** оружие
Цель: Одно существо
Атака: Сила против КД

Попадание: Урон 3[Ор] + модификатор Силы.

Эффект: Выберите одного союзника в пределах 5 клеток от себя. До окончания вашего следующего хода цель не сможет атаковать этого союзника ни рукопашной, ни дальнобойной атакой.

Свалить на землю Атака военачальника 13

Вы хватаете противника за ноги и мощным рывком валите его на землю. Воодушевленные увиденным, союзники следуют вашему примеру.

На сцену ✦ Воинский, Оружие
Стандартное действие **Рукопашное** оружие
Цель: Одно существо
Атака: Сила против Стойкости

Попадание: Урон 2[Ор] + модификатор Силы и цель сбивается с ног. Свободным действием все союзники в пределах 5 клеток от вас совершают стандартную атаку по любой цели на свой выбор. Эти атаки не причиняют урона, но сбивают цель с ног.

Тактическое присутствие: Ваши союзники получают бонус таланта к броскам атаки, дарованным этим талантом, равный вашему модификатору Интеллекта.

Укрепляющий удар Атака военачальника 13

Ваша атака воодушевляет стоящего рядом союзника, помогая ему сражаться.

На сцену ✦ Воинский, Оружие
Стандартное действие **Рукопашное** оружие
Цель: Одно существо
Атака: Сила против КД

Попадание: Урон 3[Ор] + модификатор Силы. Вы даруете 10 временных хитов союзнику в пределах 5 клеток от себя.

Вдохновляющее присутствие: Вы даруете союзнику временные хиты в размере, равном вашему модификатору Харизмы + 10

Ярость сирокко Атака военачальника 13

Подобно сирокко, несущему пески пустыни в тысячи направлений, ваша яростная атака рассеивает врагов и направляет их туда, куда вы захотите.

На сцену ✦ Воинский, Оружие
Стандартное действие **Ближняя** вспышка 1
Цель: Все враги во вспышке, которых вы видите
Атака: Сила против КД

Попадание: Урон 1[Ор] + модификатор Силы и вы сдвигаете цель на 1 клетку.

Деяния на день 15 уровня

Гамбит военачальника Атака военачальника 15

Своим дерзким ударом вы провоцируете врага и заставляете его подставляться под удары ваших войск.

На день ✦ Воинский, Оружие
Стандартное действие **Рукопашное** оружие
Цель: Одно существо
Атака: Сила против КД

Попадание: Урон 4[Ор] + модификатор Силы.

Эффект: До окончания сцены цель получает бонус +2 к броскам атаки и урона по вам. Каждый раз, когда цель вас атакует, один союзник на ваш выбор, находящийся в радиусе, равном вашему модификатору Интеллекта, может немедленным прерыванием совершить по цели стандартную рукопашную атаку.

Подлатать отряд Атака военачальника 15

Видящие вас дрожат от страха перед вашим натиском, что придает храбрости вашим союзникам в бою с ними.

На день ✦ Воинский, Исцеление, Оружие
Стандартное действие **Рукопашное** оружие
Цель: Одно существо
Атака: Сила против КД

Попадание: Урон 3[Ор] + модификатор Силы. Все союзники с линией обзора до вас восстанавливают хиты, как если бы они использовали исцеление. К числу восстановленных хитов добавьте ваш модификатор Харизмы.

Промах: Все союзники с линией обзора до вас восстанавливают хиты в размере, равном вашему модификатору Харизмы +10.

Пустить кровь Атака военачальника 15

Страшным ударом вы пробиваете смертоносную брешь в доспехе противника и пускаете ему кровь.

На день ✦ Воинский, Оружие
Стандартное действие **Рукопашное** оружие
Цель: Одно существо
Атака: Сила против КД

Попадание: Урон 3[Ор] + модификатор Силы и продолжительный урон 5 (спасение оканчивает).

Эффект: Каждый раз до окончания сцены, когда вы или ваш союзник попадаете по цели, она получает дополнительно продолжительный урон 5 (спасение оканчивает).

Деяния-приёмы 16 уровня

Вызов героя Приём военачальника 16

Вы предотвращаете враждебное воздействие на себя или помогаете сделать это союзнику.

На день ✦ Воинский
Стандартное действие **Дальнобойный** 10
Цель: Вы или один союзник

Эффект: Цель преуспевает в спасброске.

Строй белого ворона Приём военачальника 16

Вы идёте в бой первым и концентрируетесь на расстановке своих союзников.

На день ✦ Воинский
Стандартное действие **Ближняя** вспышка 5
Цель: Все союзники во вспышке.

Эффект: Каждая цель может совершить действие движения.

Стяг военачальника Приём военачальника 16

Вы воодушевляете войска, находящиеся неподалёку от вас, перед тем как послать их в бой.

На сцену ✦ Воинский, Исцеление
Стандартное действие **Ближняя** вспышка 5
Цель: Все союзники во вспышке.

Эффект: Каждая цель могут использовать исцеление. До окончания вашего следующего хода каждая цель получает бонус таланта +2 к броскам атаки.

Деяния на сцену 17 уровня

В бой Атака военачальника 17

Боевым кличем и продуманным ударом по противнику вы воодушевляете свои войска.

На сцену ✦ Воинский, Оружие
Стандартное действие **Рукопашное** оружие
Цель: Одно существо
Атака: Сила против КД

Попадание: Урон 3[Ор] + модификатор Силы и каждый союзник в пределах 5 клеток от вас совершает спасбросок.

Вдохновляющее присутствие: Ваши союзники получают бонус к спасброску, равный вашему модификатору Харизмы.

Град стали Атака военачальника 17

Вы наставляете оружие на врага, затем отводите его назад и делаете выпад. Если ваши удары точны, ваши союзники обрушиваются на него.

На сцену ✦ Воинский, Оружие
Стандартное действие **Рукопашное** оружие
Цель: Одно существо
Атака: Сила против КД

Попадание: Урон 2[Ор] + модификатор Силы и все союзники в пределах 5 клеток от вас совершают стандартную атаку по цели.

Натиск военачальника Атака военачальника 17

Дикой, безжалостной бурей несётесь вы на врага. Сила вашего гнева несёт союзников вперёд.

На сцену ✦ Воинский, Оружие
Стандартное действие **Рукопашное** оружие
Цель: Одно существо
Атака: Сила против КД

Попадание: Урон 3[Ор] + модификатор Силы. Союзники, видящие вас, могут свободным действием переместиться на расстояние, равное своей скорости.

Промах: Один союзник, видящий вас, может свободным действием переместиться на расстояние, равное своей скорости.

Разрушительная ярость Атака военачальника 17

Свирепость вашего удара на мгновенье заставляет утихнуть бурю сражения.

На сцену ✦ Воинский, Оружие
Стандартное действие **Рукопашное** оружие
Цель: Одно существо
Атака: Сила против КД

Попадание: Урон 3[Ор] + модификатор Силы. Цель становится изумлённой до окончания вашего следующего хода.

Тактическое присутствие: До окончания вашего следующего хода ваши союзники получают бонус таланта к броскам атаки по цели, равный вашему модификатору Интеллекта.

Деяния на день 19 уровня

Жернова судьбы Атака военачальника 19

Вы ловко выходите противнику во фланг. Пока вы наносите решающий удар, ваши союзники, окружив врага, наносят ему жестокие удары со всех сторон.

На день ✦ Воинский, Оружие
Стандартное действие **Рукопашное** оружие
Цель: Одно существо
Атака: Сила против КД

Попадание: Урон 3[Ор] + модификатор Силы. Каждый союзник, соседствующий с целью, совершает свободным действием стандартную рукопашную атаку по ней.

Промах: Один союзник (на ваш выбор), соседствующий с целью, свободным действием совершает по ней стандартную рукопашную атаку.

Победоносная волна Атака военачальника 19

Победа в ваших руках, и потому могучим кличем вы призываете союзников не упускать свой шанс и сражаться как никогда прежде.

На день ✦ Воинский, Оружие
Стандартное действие **Рукопашное** оружие
Цель: Одно существо
Атака: Сила против КД

Попадание: Урон 2[Ор] + модификатор Силы. До начала вашего следующего хода все союзники в пределах 10 клеток от вас могут завершать стандартное действие стандартной атакой, которая будет считаться свободным действием.

Промах: До начала вашего следующего хода один союзник на ваш выбор, находящийся в пределах 10 клеток от вас, может завершить стандартное действие стандартной атакой, которая будет считаться свободным действием.

Поддержание малым: До начала вашего следующего хода один союзник на ваш выбор, находящийся в пределах 10 клеток от вас, может завершить стандартное действие стандартной атакой, которая будет считаться свободным действием.

Сломать ритм Атака военачальника 19

Вы нападаете на противника, нанося ему множество точных ударов, тем самым выводя его из равновесия.

На день ✦ Воинский, Оружие
Стандартное действие **Рукопашное** оружие
Цель: Одно существо
Атака: Сила против КД

Попадание: Урон 4[Ор] + модификатор Силы.

Эффект: Если цель атакует до окончания вашего следующего хода, вы можете немедленным прерыванием переместиться на 4 клетки и совершить по цели стандартную рукопашную атаку. Если вы причиняете урон, то цель получает штраф к броску атаки, равный вашему модификатору Интеллекта.

Поддержание малым: Эффект поддерживается до окончания вашего следующего хода.

Деяния-приёмы 22 уровня

Всплеск героизма Приём военачальника 22

Вид того, как ранят одного из ваших союзников, наполняет вас состраданием и решимостью. Вы обращаете эту неудачу во всплеск героизма, ведущий к победе.

На день ✦ Воинский, Исцеление
Немедленный ответ **Ближняя** вспышка 5
Триггер: Вы или ваш союзник в пределах 5 клеток от вас получаете урон.

Эффект: Вы и каждый союзник во вспышке можете использовать исцеление. К числу восстановленных хитов добавьте ваш модификатор Харизмы.

Своё поле боя Приём военачальника 22

Подобно кукловоду, вы расставляете своих врагов, где пожелаете.

На день ✦ Воинский
Стандартное действие **Ближняя** вспышка 5
Цель: Все враги во вспышке, которых вы видите.

Эффект: Вы сдвигаете каждую цель на количество клеток, равное вашему модификатору Интеллекта, но не в опасную местность.

Сердце титана Приём военачальника 22

Вы направляете оружие на врага и бросаете в его сторону мрачную угрозу, которая вселяет страх в его сердце. С этими словами вы превращаетесь или превращаете союзника в закалённую боями машину для убийства.

На день ✦ Воинский
Стандартное действие **Дальнобойный** 10
Цель: Вы или один союзник

Эффект: Цель получает временные хиты в размере, равном значению её исцеления + ваш модификатор Харизмы. До тех пор, пока цель не потеряет столько временных хитов, сколько она получила от этого таланта, она добавляет ваш модификатор Харизмы к броскам урона и не может быть замедлена, изумлена, обездвижена, ослаблена, ошеломлена, удерживаема, и её нельзя притянуть, сдвинуть, толкнуть.

Деяния на сцену 23 уровня

Боевой клич великого дракона Атака военачальника 23

Во время атаки вы издаёте ужасающий боевой клич. Всякий раз, когда ваши союзники наносят удар, в жилах врага стынет кровь.

На сцену ✦ Воинский, Оружие, Страх
Стандартное действие **Рукопашное** оружие
Цель: Одно существо
Атака: Сила против КД

Попадание: Урон 3[Ор] + модификатор Силы и цель становится ослабленной до окончания вашего следующего хода.

Вдохновляющее присутствие: До окончания сцены ваши союзники получают бонус таланта к броскам атаки по ослабленным врагам, равный вашему модификатору Харизмы.

Внезапное нападение Атака военачальника 23

Ваш рубящий удар подстёгивает союзника действовать.

На сцену ✦ Воинский, Оружие
Стандартное действие **Рукопашное** оружие
Цель: Одно существо
Атака: Сила против КД

Попадание: Урон 1[Ор] + модификатор Силы и один союзник на ваш выбор, находящийся в пределах 5 клеток от вас, совершает стандартное действие.

Тактическое присутствие: Ваш союзник получает бонус таланта к броскам атаки по смежным с вами целям, равный вашему модификатору Интеллекта. Этот бонус добавляется лишь к тем броскам атаки, которые произведены с использованием стандартного действия, полученного от этого таланта.

Зайцы и волки Атака военачальника 23

Размахивая оружием и отражая удары, вы выводите союзника из окружения, одновременно с тем запрашивая подкрепление.

На сцену ✦ Воинский, Оружие
Стандартное действие **Рукопашное** оружие
Цель: Одно существо
Атака: Сила против КД

Попадание: Урон 4[Ор + модификатор Силы. Выберите одного или двух союзников в пределах 10 клеток от вас. Они могут свободным действием совершить шаг на расстояние, равное своей скорости.

Туда-сюда Атака военачальника 23

Вы наносите противнику удар, который отбрасывает его к уже ждущему этого союзнику, который, в свою очередь, отбрасывает его обратно к вам.

На сцену ✦ Воинский, Оружие
Стандартное действие **Рукопашное** оружие
Цель: Одно существо, которое вы окружаете вместе с союзником
Атака: Сила против КД

Попадание: Урон 3[Ор] + модификатор Силы. Союзник может свободным действием совершить стандартную рукопашную атаку по цели. Если атака попадает, вы совершаете вторичную атаку по цели.

Вторичная атака: Сила против КД

Попадание: Урон 1[Ор] + модификатор Силы.

Деяния на день 25 уровня

Безжалостная атака Атака военачальника 25

Вы наносите безжалостный удар, и врага окутывает облако кровавого тумана. Ожесточённый боевой клич окунает союзников в это кровавое безумие.

На день ✦ Воинский, Оружие
Стандартное действие **Рукопашное** оружие
Цель: Одно существо
Атака: Сила против КД

Попадание: Урон 5[Ор] + модификатор Силы.

Эффект: Когда вы или ваш союзник совершаете критическое попадание, то вы и все союзники провоцированным действием можете совершить стандартную атаку. Эффект действует до окончания сцены.

Разворошить улей шершней Атака военачальника 25

«Ну, иди сюда! Почувствуй жало тысячи разъярённых шершней».

На день ✦ Воинский, Оружие
Стандартное действие **Дальнобойное** оружие
Условие использования: Вы должны использовать тяжёлое метательное оружие.
Цель: Одно существо
Атака: Сила против КД

Попадание: Урон 6[Ор] + модификатор Силы. Совершая дальнобойные атаки по цели, союзники получают бонус таланта к броскам урона, равный вашему модификатору Интеллекта. Эффект действует до окончания сцены.

Промах: Один союзник свободным действием совершает стандартную дальнобойную атаку по цели с бонусом таланта к броску урона, равным вашему модификатору Интеллекта.

Призыв белого ворона Атака военачальника 25

Вы обрушиваете на врага град ударов, призывая союзников подняться и сбросить усталость.

На день ✦ Воинский, Оружие
Стандартное действие **Рукопашное** оружие
Цель: Одно существо
Атака: Сила против КД

Попадание: Урон 6[Ор] + модификатор Силы. Вы и все союзники в пределах 10 клеток от вас совершаете спасбросок от одного эффекта, действие которого прекращается спасением.

Промах: Все союзники в пределах 10 клеток от вас совершают спасбросок от эффекта, вызванного целью и действие которого прекращается спасением.

Деяния на сцену 27 уровня

Атака химеры Атака военачальника 27

С боевым кличем вы бросаетесь на врагов и отбрасываете их, меняя обстановку на поле боя.

На сцену ✦ Воинский, Оружие
Стандартное действие **Ближняя** вспышка 1
Цель: Все враги во вспышке, которых вы видите.
Атака: Сила против Реакции

Попадание: Урон 3[Ор] + модификатор Силы и вы сдвигаете цель на 2 клетки.

Тактическое присутствие: Количество клеток, на которое вы сдвигаете цель, равно вашему модификатору Интеллекта + 1.

Пробудить героизм Атака военачальника 27

Вы обрушиваете на врага тяжёлый удар и показываете союзникам, что победа как никогда близка. Ваши слова и деяния вдохновляют союзников на новые героические поступки.

На сцену ✦ Воинский, Оружие
Стандартное действие **Рукопашное** оружие
Цель: Одно существо
Атака: Сила против КД

Попадание: Урон 4 [Ор] + модификатор Силы. Все союзники в вашей линии обзора получают 20 временных хитов.

Вдохновляющее присутствие: Союзники получают дополнительные временные хиты в размере, равном вашему модификатору Харизмы.

Разрушительный бросок Атака военачальника 27

Ярость, с которой вы атакуете врага, столь же ужасающа, как и зияющие раны на его теле, которые она оставляет.

На сцену ✦ Воинский, Оружие
Стандартное действие **Рукопашное** оружие

Эффект: Вы совершаете атаку в броске, но вместо стандартной рукопашной атаки используете следующую атаку:

Цель: Одно существо
Атака: Сила против КД

Попадание: Урон 4[Ор] + модификатор Силы. До конца вашего следующего хода все союзники, видящие вас в момент совершения атаки в броске, получают бонус к броскам урона атаки в броске, равный вашему модификатору Харизмы.

Рок военачальника Атака военачальника 27

Своим свирепым ударом вы рушите все планы противника.

На сцену ✦ Воинский, Оружие
Стандартное действие **Рукопашное** оружие
Цель: Одно существо
Атака: Сила против КД

Попадание: Урон 4[Ор] + модификатор Силы. Вы можете выбрать один из эффектов, воздействующих на цель. Следующий спасбросок цели от этого эффекта будет провален.

Деяния на день 29 уровня

Вызов смерти Атака военачальника 29

Вы бросаетесь в сторону союзника и вырываете его из когтей смерти.

На день ✦ Воинский, Исцеление, Оружие
Немедленное прерывание **Рукопашное** оружие
Триггер: Существо атакует вашего союзника
Эффект: Вы перемещаетесь с удвоенной скоростью в клетку, откуда сможете дотянуться до цели своим рукопашным оружием. Это перемещение не провоцирует атаки. После этого вы совершаете атаку:
Цель: Атаковавшее существо
Атака: Сила против КД
Попадание: Урон 7[Ор] + модификатор Силы. Атака цели промахивается.
Промах: Половина урона. Если атака, совершаемая целью, попадает, то она причиняет половину урона.
Эффект: Атакованный союзник может сразу после атаки цели использовать исцеление.

Непоколебимость Атака военачальника 29

Вы обрушиваете на врага всё, на что способны, и становитесь для союзников воплощением силы и непоколебимости.

На день ✦ Воинский, Оружие
Стандартное действие **Рукопашное** оружие
Цель: Одно существо
Атака: Сила против КД
Попадание: Урон 7[Ор] + модификатор Силы.
Эффект: Вы и все союзники в пределах 5 клеток от вас получаете бонус таланта +4 ко всем защитам и сопротивляемость 5 ко всем видам урона до конца вашего следующего хода.
Поддержание малым: Действие эффекта продолжается.

Опустошение (11 уровень): В первом раунде боя (или в первом раунде и раунде неожиданности, если таковой происходит) союзники, находящиеся в пределах 10 клеток от вас, получают бонус +2 к броскам атаки.

Боевое воодушевление (16 уровень): Когда вы используете *слово воодушевления*, союзник, которого вы исцеляете, получает бонус таланта +1 к броскам атаки и бонус таланта +1 к скорости до окончания вашего следующего хода. Если вы выбрали классовую способность Тактическое присутствие, союзник получает эти бонусы в размере, равном вашему модификатору Интеллекта.

Деяния Боевого капитана

Заставить отступить Атака Боевого капитана 11

Вы кидаетесь на врага и отталкиваете его к его союзникам так, что они все откатываются назад.

На сцену ✦ Воинский, Оружие
Стандартное действие **Рукопашное** оружие
Первичная цель: Одно существо
Атака: Сила против Реакции
Попадание: Урон 1[Ор] + модификатор Силы и вы толкаете цель на количество клеток, равное вашему модификатору Интеллекта. Совершите вторичную атаку.
Вторичная цель: Все враги, находящиеся в соседних с первичной целью клетках, и находящиеся при этом в радиусе досягаемости вашего оружия. Вторичная цель должна быть того же размера, что и первичная цель или меньше её.
Вторичная атака: Сила против Стойкости
Попадание: Урон 2к6 + модификатор Силы и вы толкаете вторичную цель на 1 клетку.

Пути совершенства

Боевой капитан

«За мной, и победа будет нашей!»

Требование: Класс Военачальник

Вы — воплощение настоящего командира, вдохновляющий боевой капитан, который с лёгкостью не только отдаёт приказы, но и сам идет в бой. Как лидер, который одинаково хорошо сражается и руководит, вы заслужили верность и уважение своих союзников. Вместе — вы сплочённый боевой отряд.

Умения пути Боевого капитана

Боевое действие (11 уровень): Когда вы тратите единицу действия на получение дополнительного действия, ваши союзники получают бонус +1 к броскам атаки до начала вашего следующего хода. Для получения этого бонуса у ваших союзников должна быть возможность видеть и слышать вас.

ZOLTAN BOROS & GABOR SZIKSZAI

Вспышка одарённости Приём Боевого капитана 12

Вы разделяете с товарищем момент кристальной ясности.

На день ✦ Воинский
Стандартное действие **Дальнобойный** 5
Цель: Один союзник

Эффект: Цель восстанавливает один, уже использованный ей в этой сцене, атакующий талант на сцену.

Коварный шквал Атака Боевого капитана 20

Вы вращаетесь и рубите врагов подобно жуткому стальному циклону. Каждым ударом вы сбиваете врага на землю или отбрасываете его назад.

На день ✦ Воинский, Оружие
Стандартное действие **Ближняя** вспышка 1
Цель: Все враги во вспышке, которых вы можете видеть.
Атака: Сила против КД, по одной атаке на каждую цель

Попадание: Урон 2[Ор] + модификатор Силы и вы толкаете цель на 1 клетку или сбиваете её с ног.

Промах: Половина урона, цель не толкается и не сбивается с ног.

Ветеран

«Держитесь рядом со мной. Я помогу вам выжить, я даже найду способ выиграть эту битву».

Требование: Класс Военачальник

Вы — ветеран множества сражений, и это заметно. Вам знакомы уловки и приёмы, которые можно узнать лишь на поле боя. Вы знаете не только как выжить, но и как победить! Более того, ваши боевые навыки и лидерские способности передаются тем, кто сражается рядом с вами. Вы делаете их искусней, ваши союзники рады сражаться бок о бок с вами.

Умения пути Ветерана

Действие ветерана (11 уровень): Когда вы тратите единицу действия на получение дополнительного действия, один из ваших союзников в пределах 10 клеток от вас может совершить свободным действием действие движения.

Прочен как камень (11 уровень): Вы получаете дополнительное исцеление. Используя исцеление, добавьте модификатор Телосложения к числу восстановленных хитов.

Боевой целитель (16 уровень): Когда вы используете *слово воодушевления*, цель также совершает спасбросок.

Деяния ветерана

Боевая уловка Атака ветерана 11

Вы наносите удар по касательной, что даёт вам возможность отбросить противника с его позиции в сторону ближайшего вашего союзника.

На сцену ✦ Воинский, Оружие
Стандартное действие **Рукопашное** оружие
Цель: Одно существо
Атака: Сила против Реакции

Попадание: Урон 1[Ор] + модификатор Силы и цель становится изумлённой до окончания вашего следующего хода. Помимо этого вы сдвигаете цель на 2 клетки, а один союзник в пределах 2 клеток от вас совершает шаг на 1 клетку в сторону цели.

Промажь по мне Приём ветерана 12

Вы уклоняетесь от атаки противника и смотрите на него так, будто он уже мёртв.

На сцену ✦ Воинский
Немедленное прерывание **Дальнобойный** 10
Триггер: Враг, находящийся в вашей линии обзора и в пределах дальности, промахивается, атакуя вас.

Эффект: До начала следующего хода этого противника все ваши союзники, имеющие линию обзора до этого врага, получают боевое превосходство над ним.

Совершенная тактика Атака ветерана 20

Ваш боевой опыт помогает вам наносить противнику ужасные раны и выявлять лучшее в союзниках.

На день ✦ Воинский, Оружие
Стандартное действие **Рукопашное** оружие
Цель: Одно существо
Атака: Сила против КД

Попадание: Урон 3[Ор] + модификатор Силы и вы даруете дополнительную единицу действия одному союзнику в пределах 10 клеток от вас. Единица действия исчезает, если её не использовать до окончания сцены.

Промах: Союзник в пределах 10 клеток от вас может свободным действием совершить стандартную атаку.

Первый мечник

«Это оружие — символ моего долга, его блеск освещает поля боя, когда я обрушиваю его на врагов».

Требование: Класс Военачальник, владение тяжелым клинком

Вы терпеливо осваивали легкие и тяжелые клинки, выбранное вами оружие стало символом вашей власти и лидерских качеств. Вы никогда не идете в бой без своего оружия, и союзники, ищущие помощи и воодушевления, находят вас по его блеску.

Умения пути Первого мечника

Действие первого мечника (11 уровень): Вы можете потратить единицу действия, чтобы вместо дополнительного действия восстановить один, уже использованный, атакующий талант военачальника на сцену.

Послушный клинок (11 уровень): Промахнувшись во время рукопашной атаки тяжелым клинком, вы получаете бонус +2 к следующему броску атаки по этому же врагу этим же оружием.

Пронзить слабого (16 уровень): Когда вы наносите врагу критическое попадание тяжелым клинком, вы и все ваши союзники получаете над ним боевое превосходство до окончания вашего следующего хода.

Деяния первого мечника

Стальной шквал Атака первого мечника 11

Вы наносите удар, резко отскакиваете в сторону и обрушиваете удар на этого же или другого противника.

На сцену ✦ Воинский, Оружие
Стандартное действие **Рукопашное** оружие
Требование: У вас в руках должен быть тяжелый клинок
Первичная цель: Одно существо
Атака: Сила против КД
Попадание: Урон 2 [Ор] + модификатор Силы. Вы можете совершить шаг на 1 клетку. Совершите вторичную атаку.
Вторичная цель: Одно существо
Вторичная атака: Сила против КД
Попадание: Урон 1 [Ор] + модификатор Силы.

Дар первого мечника Прием первого мечника 12

Военачальник, помоги себе сам!

На день ✦ Воинский
Свободное действие **Персональный**
Триггер: Вы используете приём военачальника, который действует или только на вас, или только на союзников.
Эффект: Талант нацеливается и на вас, и на союзников.

Алмазный меч победы Атака первого мечника 20

Присутствие верных союзников делает удар еще яростней, он проникает сквозь доспех противника и врубается в его плоть.

На день ✦ Воинский, Оружие
Стандартное действие **Рукопашное** оружие
Условие использования: У вас в руках должен быть тяжелый клинок.
Цель: Одно существо.
Атака: Сила против КД
Попадание: Урон 2 [Ор] + модификатор Силы. За каждого союзника, находящегося в пределах 2 клеток от вас, причините дополнительный урон 1 [Ор] (максимально возможный урон — 6 [Ор] + модификатор Силы).
Промах: Половина урона.

Рыцарь-командир

«Благородство и доблесть — мои меч и щит, а стратегия и тактика — мой доспех».

Требование: Класс Военачальник, навык ношения тяжелых доспехов

На пути военачальника вы стали рыцарем-командиром, образцовым лидером и воином, закованным в латы, без страха идущим впереди. Вы обладаете всеми необходимыми навыками и способностями, и это позволяет вам справляться с вашей ролью. Вы — пример для остальных, вы впереди в каждой схватке, своими мощными атаками и мудрыми тактическими приемами вы объединяете союзников.

Умения пути Рыцаря-командира

Действие рыцаря-командира (11 уровень): Когда вы тратите единицу действия на получение дополнительного действия, ваши союзники получают бонус +1 ко всем защитам. Действует до начала вашего следующего хода. Чтобы получить этот бонус, у союзников должна быть возможность видеть и слышать вас.

Доблесть и слава (11 уровень): Находясь в соседней с вами клетке, союзники получают бонус таланта +2 к броскам атаки.

Оружейные тиски (16 уровень): Вы и союзники в пределах 3 клеток от вас получаете бонус к броскам урона при совершении провоцированных атак в размере, равном модификатору вашей Харизмы.

Деяния рыцаря-командира

Сеча и натиск Атака рыцаря-командира 11

Вы наносите противнику рубящий удар в живот и отталкиваете его назад. Затем с рычанием вращаетесь и отбрасываете всех врагов поблизости.

На сцену ✦ Воинский, Оружие
Стандартное действие **Рукопашное** оружие
Цель: Одно существо
Атака: Сила против КД
Попадание: Урон 3[Ор] + модификатор Силы.
Эффект: После совершения атаки вы отталкиваете всех врагов, находящихся в соседних с вами клетках, на 1 клетку.

Сломить дух Прием рыцаря-командира 12

Вы заставляете врага пересмотреть его решение встать против вас и ваших товарищей.

На сцену ✦ Воинский
Малое действие **Рукопашный** 1
Цель: Один враг
Эффект: До окончания вашего следующего хода цель отмечена.

Контроль за полем боя Атака рыцаря-командира 20

Вы настолько контролируете поле боя, что противник считает, что не в силах одолеть вас.

На день ✦ Воинский, Оружие
Стандартное действие **Рукопашное** оружие
Цель: Одно существо
Атака: Сила против КД
Попадание: Урон 3[Ор] + модификатор Силы.
Эффект: Все враги в пределах 5 клеток от вас становятся отмеченными до окончания вашего следующего хода и получают продолжительный урон 10 (спасение оканчивает). Находясь в смежных с вами клетках, враги получают штраф к спасброскам от этого продолжительного урона, равный вашему модификатору Харизмы.

ВОИН

«Эй, дракон, сначала со мной разберись!»

ОСОБЕННОСТИ КЛАССА

Роль: Защитник. Вы очень стойки, и у вас есть особая способность сдерживать врагов рукопашными атаками.

Источник силы: Воинский. Вы достигли своего мастерства бесконечными тренировками, а также благодаря решимости и выносливости.

Ключевые характеристики: Сила, Ловкость, Мудрость, Телосложение

Ношение доспехов: Доспехи из ткани, кожи, шкуры, кольчужные и чешуйчатые доспехи; лёгкий щит, тяжёлый щит

Владение оружием: Простое рукопашное, воинское рукопашное, простое дальнобойное, воинское дальнобойное

Бонус к защите: +2 Стойкость

Хитов на 1 уровне: 15 + значение Телосложения

Хитов за уровень: 6

Исцелений в день: 9 + модификатор Телосложения

Тренированные навыки: На 1 уровне выберите 3 навыка для тренировки из прилагающегося списка классовых навыков.

Классовые навыки: Атлетика (Сил), Выносливость (Тел), Запугивание (Хар), Знание Улиц (Хар), Целительство (Мдр)

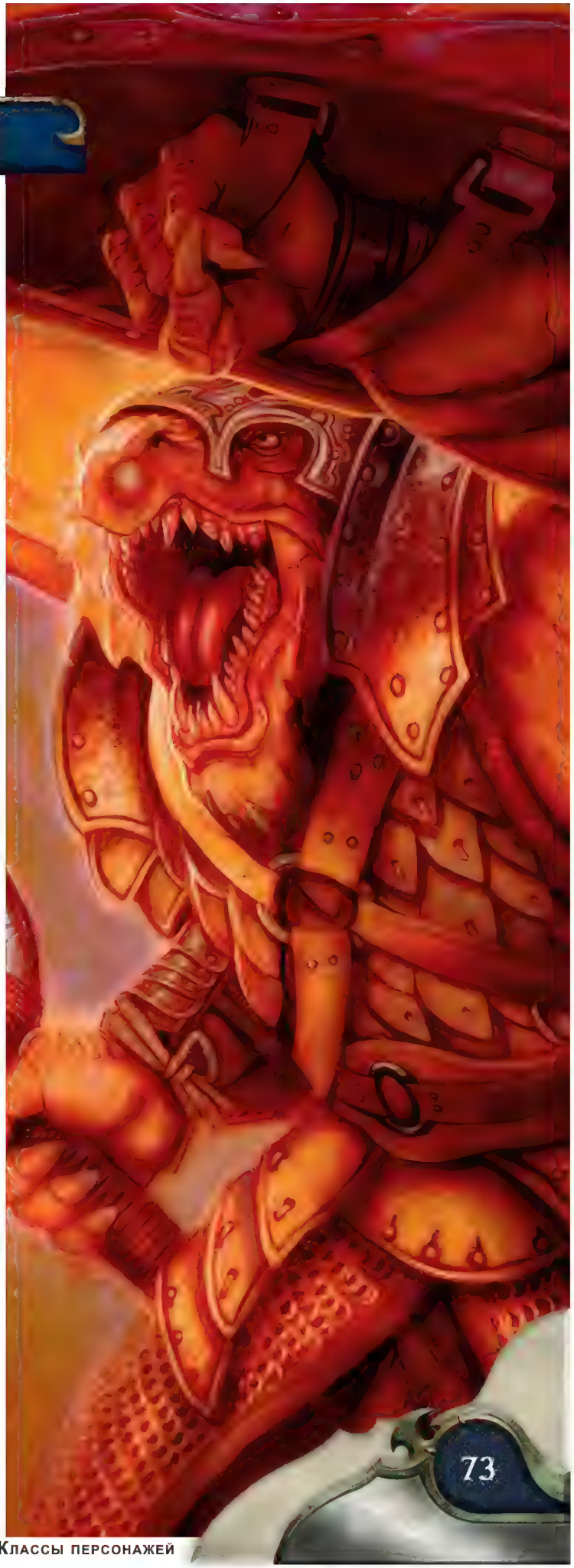
Варианты развития: Воин с большим оружием, воин-защитник

Классовые умения: Боевое превосходство, Боевой вызов, Оружейное дарование воина

Воины — это стойкие мастера сражений, обученные защищать остальных представителей своего отряда. Воины сражаются на передовой, кроша и разрубая врагов, отражая чужие удары тяжёлыми доспехами. Воины служат своим мечом за деньги, за славу, по долгу службы, а некоторые за радость необузданной сечи.

Вне зависимости от ваших навыков и вашего оружия, вы всё равно мастер своего дела, и вы сами выбираете, кого убивать, а кого защищать. Вы можете быть благородным защитником, вершащим благие дела, расчётливым наёмником, заботящимся о золоте, а не о чести, бездомным принцем, бежавшим от убийц, или кровожадным головорезом, жаждущим всё новых и новых схваток.

Ваше будущее в ваших руках. Какой у вас будет боевой крик, когда вы вынимаете оружие из ножен?



WILLIAM O'CONNOR

Создание воина

Вы можете выбирать для своего персонажа любые таланты, но обычно воинов делят на две основные категории: на воинов с большим оружием и на воинов-защитников. Все воины зависят от Силы. Воинам также нужно Телосложение, Ловкость или Мудрость, в зависимости от того, какое оружие они предпочитают. Для большего количества информации смотрите ниже «воины и рукопашное оружие».

Воин с большим оружием

Вам хочется причинять как можно больше урона. Вы предпочитаете большое двуручное оружие, такое как двуручный меч или секира. Вы заинтересованы в сражении грубом, а не изящном. Конечно же, вашим высшим показателем должна быть Сила. Высокое Телосложение улучшит способность использовать оружие с большим уроном, такое как топоры и молоты. Плюс, дополнительные хиты никогда не помешают. Выберите таланты, подходящие для использования с двуручным оружием.

Рекомендуемая черта: Силовая Атака (человеческая черта: Всплеск Действий)

Рекомендуемые навыки: Атлетика, Выносливость, Запугивание

Рекомендуемые неограниченные таланты: *косящий удар*, *рассекание*

Рекомендуемый талант на сцену: *круговой взмах*

Рекомендуемый талант на день: *грубый удар*

Воин-защитник

Чтобы сражаться лучше, вы сражаетесь умнее. Вы добровольно обмениваете часть наступления на большую защиту и способность управлять сражением вокруг себя. Вы сражаетесь с тяжёлым щитом и добротным одноручным оружием, таким как длинный меч, цеп или боевой топор. Так же как и воину с большим оружием, вам нужна высокая Сила. Второй по величине пусть идёт Ловкость (дабы улучшить оружие при помощи основанных на Ловкости чертах) или Мудрость, чтобы с максимальной пользой использовать классовое умение Боевое превосходство. Вас трудно ранить и от вас трудно отвязаться. Выберите таланты, использующие одноручное оружие и щит, а также те из них, что улучшаются от высокого показателя Ловкости.

Рекомендуемая черта: Фокусировка На Оружии (человеческая черта: Человеческая Непоколебимость)

Рекомендуемые навыки: Запугивание, Знание Улиц, Целительство

Рекомендуемые неограниченные таланты: *поток железа*, *уверенный удар*

Рекомендуемый талант на сцену: *прикрывающая атака*

Рекомендуемый талант на день: *целительный удар*

Классовые умения воина

Вашими важнейшими характеристиками является способность носить отличные доспехи, ваши большие хиты и мастерство со всем воинским оружием. Кроме того, у вас есть три уникальных классовых умения:

Боевое превосходство

Вы получаете бонус к провоцированным атакам, равный вашему модификатору Мудрости. Враг, ударенный вашей провоцированной атакой, прекращает перемещение, если атаку вызвало перемещение. Если у него всё ещё остались действия, он может использовать их для возобновления движения.

Боевой вызов

Опасно игнорировать воина в сражении. Каждый раз, когда вы атакуете врага, вне зависимости от промаха и попадания, вы можете пометить цель. Метка длится до конца вашего следующего хода. Пока цель отмечена, она получает штраф -2 к броскам всех атак, не включающих в качестве цели вас. Существо может одновременно нести только одну метку. Новая метка просто заменяет старую.

Кроме того, когда враг, помеченный вами, находится в соседней клетке и совершает шаг или атаку, не включающую в качестве цели вас, вы можете совершить рукопашную стандартную атаку по этому врагу немедленным прерыванием.

Оружейное дарование воина

Выберите одноручное или двуручное оружие. При использовании оружия выбранным стилем вы получаете бонус +1 к броскам атак с ключевым словом «оружие».

Воины и рукопашное оружие

Воины обладают навыками использования рукопашного оружия, недоступными другим. В отличие от других классов, у воинов есть много талантов на сцену, работающих лучше при использовании особой группы рукопашного оружия (смотрите прилагающуюся таблицу). Таланты, связанные с группой оружия, предпочитают определённые смеси значений

Обзор воина

Особенности: Вы очень выносливы, у вас высокий Класс Доспеха и много хитов. У вас большая устойчивость к физическим атакам. Вы не очень хороши в дистанционном бою, но в рукопашном вам нет равных. У вас есть особые умения, благодаря которым враги не могут просто так игнорировать вас, так что вы можете сдерживать врагов и не подпускать их к своим друзьям.

Религия: Воины предпочитают божеств войны, сражений, приключений и доблести. Популярны Бахамут и Корд, а также Авандра. Злые воины и воины без мировоззрения почитают Бейна, бога войны.

Расы: Воины присутствуют среди всех рас. Наиболее распространены воины среди дварфов, драконорождённых и людей.

характеристик, так что воины с высоким Телосложением наверняка захотят использовать топоры, молоты или кирки, а воинам с высокой Ловкостью понравятся тяжёлые клинки, лёгкие клинки, цепы и копья. Оружейные черты, описанные в главе 6, предоставляющие определённым группам оружия особые способности, используют такие же смеси характеристик, так что группы рукопашного оружия и значения характеристик, описанные ниже, помогут вам оптимизировать характеристики вашего воина под эту группу оружия.

Группы рукопашного оружия и связанные с ними характеристики

Булава: Телосложение (булава, дубинка, моргенштерн, палица)

Древковое оружие: Мудрость [и изредка Ловкость] (алебарда, глефа, длинное копьё)

Кирка: Телосложение [и изредка Ловкость] (боевая кирка)

Копьё: Ловкость (длинное копьё, копьё, метательное копьё)

Лёгкий клинок: Иногда достаточно одной Ловкости (катар, кинжал, короткий меч, рапира, серп, сюрикен)

Молот: Телосложение (боевой молот, кувалда, метательный молот)

Посох: Телосложение (боевой посох)

Топор: Телосложение и высокая Сила (алебарда, боевой топор, ручной топор, секира)

Тяжёлый клинок: Ловкость (глефа, двуручный меч, длинный меч, коса, полуторный меч , скимитар, фальчион)

Цеп: Ловкость (тяжёлый цеп, цеп, шипованная цепь)

Большая часть рукопашного оружия, за исключением лёгких клинков, требует Силу для доступа к оружейным чертам, улучшающим их значимость (для лёгких клинков есть черты, требующие одну только Ловкость, хотя кое-где Сила тоже требуется). Приведённый выше список групп оружия приводит характеристики, которые совместно с Силой предоставляют доступ к чертам, улучшающим эти группы, а также улучшают таланты воина, завязанные на определённые группы оружия.

Сила указывается только если нужна действительно высокая Сила.

Некоторые виды оружия, включая большую часть древкового оружия, входят сразу в несколько групп, и потому могут участвовать сразу в нескольких вариантах распределения характеристик.

Таланты воина

Ваши таланты называются деяниями. Некоторые из них лучше функционируют у воина с большим оружием, некоторые у воина-защитника, но вы можете выбирать любые из них, лишь бы позволял уровень. Также некоторые таланты получают преимущество от определённого оружия.

Неограниченные деяния 1 уровня

Косящий удар Атака воина 1

Вы чередуете рубящие удары с небольшими ударами и выпадами, проходящими сквозь оборону врага.

Неограниченный ✦ Воинский, Оружие
Стандартное действие **Рукопашное** оружие
Цель: Одно существо
Атака: Сила против КД

Попадание: Урон 1[Ор] + модификатор Силы.

На 21 уровне урон увеличивается до 2[Ор] + модификатор Силы.

Промах: Урон, равный половине вашего модификатора Силы. Если вы используете двуручное оружие, то причиняете урон, равный вашему модификатору Силы.

Поток железа Атака воина 1

После каждого удара вы толкаете врага щитом.

Неограниченный ✦ Воинский, Оружие
Стандартное действие **Рукопашное** оружие
Условие использования: Вы должны использовать щит.
Цель: Одно существо
Атака: Сила против КД

Попадание: Урон 1[Ор] + модификатор Силы и вы толкаете цель на 1 клетку, если ваши размеры совпадают, цель меньше вас или больше вас на одну категорию размера. Вы можете совершить шаг в освободившееся пространство.

На 21 уровне урон увеличивается до 2[Ор] + модификатор Силы.

Рассекание Атака воина 1

Вы ударяете одного врага, а затем рассекаете другого.

Неограниченный ✦ Воинский, Оружие
Стандартное действие **Рукопашное** оружие
Цель: Одно существо
Атака: Сила против КД

Попадание: Урон 1[Ор] + модификатор Силы, и враг, находящийся в соседней клетке, (но только не цель) получает урон, равный вашему модификатору Силы.

На 21 уровне урон увеличивается до 2[Ор] + модификатор Силы.

Уверенный удар Атака воина 1

Вы обмениваете силу на точность.

Неограниченный ✦ Воинский, Оружие
Стандартное действие **Рукопашное** оружие
Цель: Одно существо
Атака: Сила + 2 против КД

Попадание: Урон 1[Ор].

На 21 уровне урон увеличивается до 2[Ор].

Деяния на сцену 1 уровня

Круговой взмах — **Атака воина 1**

Вы проникаете сквозь защиту врага сильным размашистым ударом, а затем бьёте его по ногам.

На сцену ✦ Воинский, Оружие
Стандартное действие **Рукопашное** оружие
Цель: Одно существо
Атака: Сила против КД
Попадание: Урон 1[Ор] + модификатор Силы и вы сбиваете цель с ног.

Переходящая атака — **Атака воина 1**

Вы ударяете одного врага и благодаря инерции ударяете второго.

На сцену ✦ Воинский, Оружие
Стандартное действие **Рукопашное** оружие
Первичная цель: Одно существо
Атака: Сила против КД
Попадание: Урон 1[Ор] + модификатор Силы и вы можете совершить шаг на 1 клетку. Совершите вторичную атаку.
Вторичная цель: Одно существо, но не первичная цель
Вторичная атака: Сила + 2 против КД
Попадание: Урон 1[Ор] + модификатор Силы.

Прикрывающая атака — **Атака воина 1**

Вы нападаете на врага с такой яростью, что оружие превращается в стальную стену, что вынуждает его сосредоточить всё внимание на вас. Под таким прикрытием один из ваших союзников может безопасно отступить от этого врага.

На сцену ✦ Воинский, Оружие
Стандартное действие **Рукопашное** оружие
Цель: Одно существо
Атака: Сила против КД
Попадание: Урон 2[Ор] + модификатор Силы, и ваш союзник, находящийся в соседней с целью клетке, может совершить шаг на 2 клетки.

Удар стальной змеи — **Атака воина 1**

Вы коварно бьёте врага в колено или ступню, чтобы замедлить его. Неважно насколько он крепок, какое-то время его будет заботить только нога.

На сцену ✦ Воинский, Оружие
Стандартное действие **Рукопашное** оружие
Цель: Одно существо
Атака: Сила против КД
Попадание: Урон 2[Ор] + модификатор Силы, цель становится замедленной и не может совершать шаг до конца вашего следующего хода.

Деяния на день 1 уровня

Грубый удар — **Атака воина 1**

Вы ломаете доспех и кости мощнейшим ударом.

На день ✦ Воинский, Надёжный, Оружие
Стандартное действие **Рукопашное** оружие
Цель: Одно существо
Атака: Сила против КД
Попадание: Урон 3[Ор] + модификатор Силы.

Погибель злодея — **Атака воина 1**

Вы сильно ударяете врага и начинаете его преследовать искусными выпадами.

На день ✦ Воинский, Оружие
Стандартное действие **Рукопашное** оружие
Цель: Одно существо
Атака: Сила против КД
Попадание: Урон 2[Ор] + модификатор Силы, вы получаете бонус таланта +2 к броскам атаки и бонус таланта +4 к броскам урона по цели до конца сцены.
Промах: Получите бонус таланта +1 к броскам атаки и бонус таланта +2 к броскам урона по цели до конца сцены.

Целительный удар — **Атака воина 1**

Своевременный удар по ненавистному врагу подбадривает вас, возвращая силы и решимость сражаться.

На день ✦ Воинский, Исцеление, Надёжный, Оружие
Стандартное действие **Рукопашное** оружие
Цель: Одно существо
Атака: Сила против КД
Попадание: Урон 2[Ор] + модификатор Силы и вы можете использовать одно исцеление.

Деяния-приёмы 2 уровня

Безграничная выносливость — **Приём воина 2**

Вы избавляетесь от самых опасных ран.

На день ✦ Воинский, Исцеление, Стойка
Малое действие **Персональный**
Эффект: Вы получаете регенерацию 2 + ваш модификатор Телосложения, когда находитесь в раненом состоянии.

Иди сюда! — **Приём воина 2**

Вы посылаете своего союзника в более выгодную позицию.

На сцену ✦ Воинский
Действие движения **Рукопашный** 1
Цель: Один согласный союзник, находящийся в соседней клетке
Эффект: Вы сдвигаете цель на 2 клетки в клетку, соседствующую с вами.

Неостановимый — **Приём воина 2**

Пусть в бою вас поддерживает адреналин.

На день ✦ Воинский, Исцеление
Малое действие **Персональный**
Эффект: Вы получаете временные хиты в размере 2к6 + ваш модификатор Телосложения.

Отсутствие брешей — **Приём воина 2**

Вы блокируете брешь в своей обороне оружием или щитом.

На сцену ✦ Воинский
Немедленное прерывание **Персональный**
Триггер: Враг атакует вас и обладает над вами боевым превосходством
Эффект: Для этой атаки вы не предоставляете боевое превосходство.

Деяния на сцену 3 уровня

Град ударов — **Атака воина 3**

Вы становитесь размытым пятном, обрушивая серию ударов по врагу.

На сцену ✦ Воинский, Оружие
Стандартное действие **Рукопашное** оружие
Цель: Одно существо
Атака: Сила против КД, две атаки
Попадание: Урон 1[Ор].
Оружие: Если вы используете лёгкий клинок, копьё или цеп и ваша Ловкость выше 14, совершите ещё одну атаку по той же самой цели или другому существу.

Пробивающий доспехи выпад — **Атака воина 3**

Вы бьёте оружием в уязвимое место врага.

На сцену ✦ Воинский, Оружие
Стандартное действие **Рукопашное** оружие
Цель: Одно существо
Атака: Сила против Реакции
Оружие: Если вы используете легкий клинок или копьё, вы получаете бонус к броску атаки, равный вашему модификатору Ловкости.
Попадание: Урон 1[Ор] + модификатор Силы.
Оружие: Если вы используете легкий клинок или копьё, вы получаете бонус к броску урона, равный вашему модификатору Ловкости.

Сметающий удар — **Атака воина 3**

Вы вкладываете всю силу в один-единственный замах, ударяющий сразу нескольких врагов.

На сцену ✦ Воинский, Оружие
Стандартное действие **Ближняя** вспышка 1
Цель: Все враги во вспышке, которых вы можете видеть
Атака: Сила против КД
Оружие: Если вы используете топор, цеп, тяжёлый клинок или кирку, вы получаете бонус к броску атаки, равный половине вашего модификатора Силы.
Попадание: Урон 1[Ор] + модификатор Силы.

Сокрушительный удар — **Атака воина 3**

Вы размахиваетесь и наносите сокрушительный удар.

На сцену ✦ Воинский, Оружие
Стандартное действие **Рукопашное** оружие
Цель: Одно существо
Атака: Сила против КД
Попадание: Урон 2[Ор] + модификатор Силы.
Оружие: Если вы используете топор, молот или булаву, то получаете бонус к броску урона, равный вашему модификатору Телосложения.

Танец стали — **Атака воина 3**

Выписывая оружием восьмёрки, вы совершаете неожиданный выпад.

На сцену ✦ Воинский, Оружие
Стандартное действие **Рукопашное** оружие
Цель: Одно существо
Атака: Сила против КД
Попадание: Урон 2[Ор] + модификатор Силы.
Оружие: Если вы используете древковое оружие или тяжёлый клинок, то цель становится обездвиженной до конца вашего следующего хода.

Точный удар — **Атака воина 3**

Когда вам очень нужно ударить противника, можно обменять урон на точность.

На сцену ✦ Воинский, Оружие
Стандартное действие **Рукопашное** оружие
Цель: Одно существо
Атака: Сила + 4 против КД
Попадание: Урон 1[Ор] + модификатор Силы.

Деяния на день 5 уровня

Взлом панциря — **Атака воина 5**

Вы пробиваете доспех врага и причиняете болезненную кровоточащую рану.

На день ✦ Воинский, Надёжный, Оружие
Стандартное действие **Рукопашное** оружие
Цель: Одно существо
Атака: Сила против КД
Попадание: Урон 2[Ор] + модификатор Силы и цель получает продолжительный урон 5 и штраф -2 к КД (спасение оканчивает и то, и другое).

Град стали — **Атака воина 5**

Вы постоянно вращаете оружием вокруг себя, рубя ближайших врагов.

На день ✦ Воинский, Оружие, Стойка
Малое действие **Персональный**
Эффект: Все враги, начинающие ход в соседних с вами клетках, получают урон 1[Ор], если в этот момент вы способны совершать провоцированные атаки.

Оглушающий удар — **Атака воина 5**

Вы бьёте врага по голове.

На день ✦ Воинский, Надёжный, Оружие
Стандартное действие **Рукопашное** оружие
Цель: Одно существо
Атака: Сила против КД
Попадание: Урон 3[Ор] + модификатор Силы и цель становится обездвиженной (спасение оканчивает).

Деяния-приёмы 6 уровня

Боевая готовность — **Приём воина 6**

Никто не застанет вас врасплох!

На день ✦ Воинский
Не действие **Персональный**

Эффект: Вы получаете бонус +10 к проверке инициативы. Используйте этот талант уже после определения инициативы.

Нерушимый — **Приём воина 6**

Вы заранее подготавливаетесь к мощному удару.

На сцену ✦ Воинский
Немедленный ответ **Персональный**
Триггер: По вам попадает атака

Эффект: Уменьшите урон от атаки на 5 + ваш модификатор Телосложения.

Обучение защите — **Приём воина 6**

Благодаря своим тренировкам, вы избегаете атак, способных свалить менее опытного.

На день ✦ Воинский, Стойка
Малое действие **Персональный**

Эффект: Вы принимаете стойку обучения защите. До её окончания вы получаете бонус таланта +2 к Стойкости, Реакции и Воле.

Деяния на сцену 7 уровня

Внезапный импульс — **Атака воина 7**

Вы вкладываете в удар весь свой вес, используя инерцию для продвижения вперёд.

На сцену ✦ Воинский, Оружие
Стандартное действие **Рукопашное** оружие
Цель: Одно существо
Атака: Сила против КД

Попадание: Урон 2[Ор] + модификатор Силы.

Эффект: Переместитесь на количество клеток, равное вашему модификатору Ловкости (минимум 1).

Гнев грифона — **Атака воина 7**

Вы обрушиваете на врага несколько сильных ударов. Это вынуждает его повысить защиту, подставив под следующую атаку уязвимые места — предплечье, бок или живот.

На сцену ✦ Воинский, Оружие
Стандартное действие **Рукопашное** оружие
Цель: Одно существо
Атака: Сила против КД

Попадание: Урон 2[Ор] + модификатор Силы и цель получает штраф -2 к КД до конца вашего следующего хода.

Железный бастион — **Атака воина 7**

Вы используете оружие или щит для парирования одного удара за другим, не давая врагам возможности ударить.

На сцену ✦ Воинский, Оружие
Стандартное действие **Рукопашное** оружие
Цель: Одно существо
Атака: Сила против КД

Попадание: Урон 2[Ор] + модификатор Силы.

Эффект: Вы получаете бонус таланта +1 к КД (или бонус +2, если вы используете щит) до конца своего следующего хода.

Иди, получи — **Атака воина 7**

Вы подзываете противников и наносите удар, который они никогда не забудут.

На сцену ✦ Воинский, Оружие
Стандартное действие **Ближняя** вспышка 3
Цель: Все враги во вспышке, которых вы можете видеть
Атака: Сила против Воли

Попадание: Вы подтягиваете цель на 2 клетки, но только если она может окончить вынужденное перемещение в смежной с вами клетке. Если цель в конце вынужденного перемещения находится в смежной с вами клетке, она получает урон 1[Ор].

Отчаянный удар — **Атака воина 7**

Вы обмениваете точность на силу.

На сцену ✦ Воинский, Оружие
Стандартное действие **Рукопашное** оружие
Цель: Одно существо
Атака: Сила - 2 против КД

Попадание: Урон 3[Ор] + модификатор Силы.

Деяния на день 9 уровня

Заросли клинков — **Атака воина 9**

Вы с яростью бьёте ближайших врагов по ногам.

На день ✦ Воинский, Надёжный, Оружие
Стандартное действие **Ближняя** вспышка 1
Цель: Все враги во вспышке, которых вы можете видеть
Атака: Сила против КД

Попадание: Урон 3[Ор] + модификатор Силы и цель становится замедленной (спасение оканчивает).

Перетасовка поля боя — **Атака воина 9**

Применив все свои навыки, вы отталкиваете врагов.

На день ✦ Воинский, Оружие
Стандартное действие **Ближняя** вспышка 1
Цель: Все враги во вспышке, которых вы можете видеть
Атака: Сила против КД

Попадание: Урон 2[Ор] + модификатор Силы и вы сдвигаете цель на 1 клетку.

Промах: Половина урона.

Победный выпад — **Атака воина 9**

Вы метко ударяете, и крик врага от боли звучит для вас подобно музыке, заставляя забыть о своих собственных ранах.

На день ✦ Воинский, Исцеление, Надёжный, Оружие
Стандартное действие **Рукопашное** оружие
Цель: Одно существо
Атака: Сила против КД

Попадание: Урон 3[Ор] + модификатор Силы и вы восстанавливаете хиты, как если бы использовали исцеление.

Деяния-приёмы 10 уровня

В атаку! — **Приём воина 10**

Вы испускаете яростный боевой крик и отчаянно устремляетесь в бой.

На сцену ✦ Воинский
Малое действие **Персональный**

Эффект: Вы можете переместиться на 3 клетки, если это перемещение окончится в соседней с врагом клетке.

Доблестная охрана — **Приём воина 10**

Используя оружие или щит для защиты ближайших союзников, ваши мысли сосредотачиваются только на обороне.

На день ✦ Воинский, Стойка
Малое действие **Персональный**

Эффект: Все союзники получают бонус щита +1 к КД, пока находятся в соседней с вами клетке. Если вы используете щит, то бонус увеличивается до +2 и применяется также к Реакции союзников.

Отчаянное уклонение — **Приём воина 10**

Благодаря комбинации навыков и удачи, вы избегаете атаки, но оказываетесь в опасном положении.

На день ✦ Воинский
Немедленное прерывание **Персональный**
Триггер: Вы ударены атакой

Эффект: Вы не получаете урон от ударившей вас атаки. Однако вы становитесь ошеломлённым и получаете штраф -2 ко всем защитам до конца своего следующего хода.

Деяния на сцену 13 уровня

Когти рух — **Атака воина 13**

Ваша сталь пронзает врага и приковывает его к месту как когти гигантского хищника.

На сцену ✦ Воинский, Оружие
Стандартное действие **Рукопашное** оружие
Цель: Одно существо
Атака: Сила против КД

Попадание: Урон 3[Ор] + модификатор Силы и цель становится замедленной до конца вашего следующего хода.

Оружие: Если вы используете кирку или копьё, то цель не сможет совершать шаг до конца вашего следующего хода.

Наковальня рока — **Атака воина 13**

При соприкосновении с черепом врага ваше оружие издаёт удовлетворённый лязгающий звук.

На сцену ✦ Воинский, Оружие
Стандартное действие **Рукопашное** оружие
Цель: Одно существо
Атака: Сила против КД

Попадание: Урон 2[Ор] + модификатор Силы и цель становится изумлённой до конца вашего следующего хода.

Оружие: Если вы используете молот или булаву, то цель становится ошеломлённой, а не изумлённой.

Пробуждение великана — **Атака воина 13**

Вы наносите размашистые удары, выкашивая врагов направо и налево.

На сцену ✦ Воинский, Оружие
Стандартное действие **Рукопашное** оружие
Первичная цель: Одно существо
Атака: Сила против КД

Попадание: Урон 2[Ор] + модификатор Силы. Совершите вторичную атаку.

Оружие: Если вы используете топор, вы получаете бонус к броску урона, равный вашему модификатору Телосложения.

Вторичная цель: Все враги, находящиеся в клетках, соседствующих с первичной целью и находящиеся в пределах вашей рукопашной досягаемости

Вторичная атака: Сила против КД

Попадание: Урон 1[Ор] + модификатор Силы.

Оружие: Если вы используете топор, вы получаете бонус к броску урона, равный вашему модификатору Телосложения.

Серебряный шаг — **Атака воина 13**

Вы отталкиваете врагов. Пока они собираются, вы уходите в более выгодную позицию.

На сцену ✦ Воинский, Оружие
Стандартное действие **Рукопашное** оружие
Цели: Одно или два существа
Атака: Сила против КД, по одной атаке на цель

Попадание: Урон 2[Ор] + модификатор Силы, и вы толкаете цель на 1 клетку.

Оружие: Если вы используете копьё или древковое оружие, вы толкаете цель на количество клеток, равное вашему модификатору Ловкости.

Эффект: Вы совершаете шаг на 1 клетку.

Оружие: Если вы используете копьё или древковое оружие, вы можете совершить шаг на количество клеток, равное вашему модификатору Ловкости.

Ураган ударов — **Атака воина 13**

Вы крутитесь между врагами, яростно рубя всё вокруг.

На сцену ✦ Воинский, Оружие
Стандартное действие **Рукопашное** оружие
Цель: Одно существо
Атака: Сила против КД

Попадание: Урон 1[Ор] + модификатор Силы.

Оружие: Если вы используете тяжёлый или лёгкий клинок, вы получаете бонус к броску урона, равный вашему модификатору Ловкости.

Эффект: После атаки вы можете совершить шаг на 1 клетку и повторить атаку по другой цели, находящейся в пределах досягаемости. После этого вы можете совершить шаг на 1 клетку и повторить атаку по третьей цели в пределах диапазона. После этой атаки вы можете совершить шаг на 1 клетку.

Цепи печали — **Атака воина 13**

Вы наносите сильный удар и цепляете на обратном пути доспех, щит или когти. Это выводит врага из равновесия.

На сцену ✦ Воинский, Оружие
Стандартное действие **Рукопашное** оружие
Цель: Одно существо
Атака: Сила против КД

Попадание: Урон 3[Ор] + модификатор Силы и цель получает штраф -2 ко всем защитам до конца вашего следующего хода.

Оружие: Если вы используете цеп, то цель получает штраф ко всем защитам, равный вашему модификатору Ловкости.

Деяния на день 15 уровня

Клыки дракона — **Атака воина 15**

Вы очень быстро атакуете два раза.

На день ✦ Воинский, Оружие
Стандартное действие **Рукопашное** оружие
Цели: Одно или два существа
Атака: Сила против КД, две атаки по одной цели или по одной атаке на каждую цель

Попадание: Урон 3[Ор] + модификатор Силы.

Промах: Половина урона.

Неумолимая лавина — **Атака воина 15**

Вы вращаете вокруг себя оружием и проверяете защиту ближайших врагов, одновременно отражая их удары.

На день ✦ Воинский, Исцеление, Оружие, Стойка
Малое действие **Персональный**

Эффект: Вы получаете регенерацию, равную вашему модификатору Телосложения, бонус таланта +1 к КД и бонус таланта +1 к спасброскам. Все враги, начинающие ход в соседних с вами клетках, получают урон 1[Ор] и становятся замедленными до конца своего хода, если вы можете совершать провоцированные атаки.

Удар змеиной пляски — **Атака воина 15**

Вы скользите по полю боя, нападая как голодная змея, и вытирая ноги о врагов.

На день ✦ Воинский, Оружие
Стандартное действие **Рукопашное** оружие
Цель: Одно существо
Атака: Сила против КД

Попадание: Урон 2[Ор] + модификатор Силы и цель сбивается с ног, если ваши размеры одинаковы или она меньше вас.

Эффект: После атаки вы можете совершить шаг на 1 клетку и повторить атаку по другой цели в пределах диапазона. Вы можете совершать шаг и повторять атаку вплоть до трёх раз по разным целям.

Деяния-приёмы 16 уровня

Вмешивающийся щит — **Приём воина 16**

Используя оружие или щит, вы блокируете атаки по ближайшему союзнику.

На сцену ✦ Воинский
Немедленное прерывание Рукопашный 1
Триггер: По союзнику, находящемуся в соседней клетке, попали атакой

Эффект: Союзник получает бонус таланта +2 к КД и Реакции против этой атаки. Если вы используете щит, то увеличьте бонус до +4.

Железный воин — **Приём воина 16**

Вы, как запах дурного пива, просто так не исчезаете.

На день ✦ Воинский, Исцеление
Малое действие **Персональный**

Эффект: Вы используете исцеление, восстанавливаете дополнительные хиты в размере 2к6 + ваш модификатор Телосложения и совершаете спасбросок от одного эффекта, оканчивающегося при спасении.

Неожиданный шаг — **Приём воина 16**

Вы преследуете врага, не отпуская его.

На сцену ✦ Воинский
Немедленный ответ **Персональный**
Триггер: Враг, находящийся в соседней клетке, отходит от вас перемещением

Эффект: Совершите шаг в клетку, освобождённую врагом. Вы получаете боевое превосходство над этим врагом до конца своего следующего хода.

Деяния на сцену 17 уровня

Взыскательный удар — **Атака воина 17**

Вы обмениваете урон на точность, чтобы нанести такой нужный удар.

На сцену ✦ Воинский, Оружие
Стандартное действие **Рукопашное** оружие
Цель: Одно существо
Атака: Сила + 6 против КД
Попадание: Урон 2[Ор] + модификатор Силы.

Вызов воина — **Атака воина 17**

Вы наносите сильный удар, вынуждающий врага отшатнуться. Злобно оскалившись, вы угрожаете оружием остальным врагам.

На сцену ✦ Воинский, Оружие
Стандартное действие **Рукопашное** оружие
Цель: Одно существо
Атака: Сила против КД
Попадание: Урон 3[Ор] + модификатор Силы и вы толкаете цель на 2 клетки.
Особенность: Все враги в пределах 2 клеток от цели становятся отмеченными до конца вашего следующего хода.

Изгнание стали — **Атака воина 17**

Вы рубите врага по руке, вызывая мучительную боль и заставляя его выронить оружие.

На сцену ✦ Воинский, Оружие
Стандартное действие **Рукопашное** оружие
Цель: Одно существо
Атака: Сила против Реакции
Попадание: Урон 2[Ор] + модификатор Силы и цель роняет один удерживаемый предмет. Вы можете подхватить брошенный предмет свободной рукой или оставить его на земле в своём пространстве.

Крушащий смерч — **Атака воина 17**

Вы становитесь вихрем смерти, вращая вокруг себя оружием и ударяя одного врага за другим, отталкивая их назад и сбивая с ног.

На сцену ✦ Воинский, Оружие
Стандартное действие **Ближняя** вспышка 1
Цель: Все враги во вспышке, которых вы можете видеть
Атака: Сила против КД
Попадание: Урон 1[Ор] + модификатор Силы. Вы толкаете цель на 1 клетку и сбиваете её с ног.

Разоряющее нападение — **Атака воина 17**

Вы обманываете врага, совершая рассчитанный удар и уходя от его возмездия.

На сцену ✦ Воинский, Оружие
Стандартное действие **Рукопашное** оружие
Цель: Одно существо
Атака: Сила против КД
Попадание: Урон 2[Ор] + модификатор Силы.
Эффект: После атаки вы можете переместиться на количество клеток, равное вашему модификатору Ловкости и совершить рукопашную стандартную атаку после перемещения.

Рушащий горы удар — **Атака воина 17**

Вы наносите сильный удар, а затем отталкиваете врага, не давая другим возможность ударить вас.

На сцену ✦ Воинский, Оружие
Стандартное действие **Рукопашное** оружие
Цель: Одно существо
Атака: Сила против КД
Попадание: Урон 3[Ор] + модификатор Силы и вы толкаете цель на 3 клетки.
Эффект: После атаки вы можете совершить шаг на то же расстояние, на которое вы толкнули цель. Вы должны окончить своё перемещение в соседней с целью клетке.

MATT CAVOTTA

Деяния на день 19 уровня

Волна разрушений — Атака воина 19

Вы осыпаете врагов множеством ударов, а затем вымещаете свою ярость на тех, кто остался на ногах.

На день ✦ Воинский, Оружие
Стандартное действие **Ближняя** вспышка 1
Первичная цель: Все враги во вспышке, которых вы можете видеть
Атака: Сила против КД
Попадание: Урон 3[Ор] + модификатор Силы.
Промах: Половина урона.
Эффект: До начала вашего следующего хода вы можете свободным действием совершать вторичную атаку по всем врагам, начинающим ход в соседних с вами клетках.
Вторичная атака: Сила против КД
Попадание: Урон 1[Ор] + модификатор Силы.

Размашистый удар — Атака воина 19

Вы опускаете оружие по ужасной дуге, ударяя с такой силой, что враг отшатывается назад.

На день ✦ Воинский, Надёжный, Оружие
Стандартное действие **Рукопашное** оружие
Цель: Одно существо
Атака: Сила против КД
Попадание: Урон 5[Ор] + показатель Силы и вы толкаете цель на 1 клетку.

Удар бдительного стража — Атака воина 19

После сильнейшего удара вы преследуете врага, и он дважды подумает, прежде чем повернётся к вам спиной.

На день ✦ Воинский, Оружие
Стандартное действие **Рукопашное** оружие
Цель: Одно существо
Атака: Сила против КД
Попадание: Урон 4[Ор] + модификатор Силы.
Эффект: До конца сцены вы можете совершать рукопашную стандартную атаку по цели свободным действием, если вы находитесь в соседней с ней клетке, и оно совершает шаг или атакует вашего союзника.

Деяния-приёмы 22 уровня

Не сдаваться! — Приём воина 22

Вы отказываетесь умирать, превращая смертельный удар в последний шанс на победу.

На день ✦ Воинский, Исцеление
Не действие **Персональный**
Триггер: Ваши хиты опускаются до 0 или ниже
Эффект: Вы восстанавливаете достаточно хитов, чтобы поднять их до половины максимума. Однако вы получаете штраф -2 к броскам атаки до конца сцены.

Отчаянный поступок — Приём воина 22

Взгляд вашего умирающего товарища подталкивает вас к непредвиденным действиям.

На день ✦ Воинский
Малое действие **Персональный**
Условие использования: Союзник в пределах 10 клеток от вас находится в умирающем состоянии, а вы в этой сцене ещё не использовали единицу действия.
Эффект: Вы получаете единицу действия, которую должны потратить в текущем ходу.

Деяния на сцену 23 уровня

Зов воина — Атака воина 23

Вы подзываете противников, а затем бьёте их.

На сцену ✦ Воинский, Оружие
Стандартное действие **Ближняя** вспышка 4
Цель: Все враги во вспышке, которых вы можете видеть
Атака: Сила против Воли
Эффект: Вы подтягиваете цель на 3 клетки, но только если она может окончить вынужденное перемещение в смежной с вами клетке. Если цель после вынужденного перемещения будет находиться в смежной с вами клетке, она получает урон 2[Ор] + ваш модификатор Силы.

Клеть из цепей — Атака воина 23

После решительного удара вы используете оружие для опутывания и удерживания врага.

На сцену ✦ Воинский, Оружие
Стандартное действие **Рукопашное** оружие
Цель: Одно существо
Атака: Сила против Реакции
Попадание: Урон 4[Ор] + модификатор Силы.
Оружие: Если вы используете цеп и находитесь в конце вашего хода в соседней с целью клетке, то цель становится удерживаемой до начала вашего следующего хода.

Клыки стали — Атака воина 23

Вы устремляетесь вперёд и пускаете кровь одному врагу, затем поворачиваетесь и ударяете другого со смертоносной яростью.

На сцену ✦ Воинский, Оружие
Стандартное действие **Рукопашное** оружие
Первичная цель: Одно существо
Атака: Сила против КД
Попадание: Урон 3[Ор] + модификатор Силы. Совершите вторичную атаку.
Оружие: Если вы используете лёгкий или тяжёлый клинок, то получаете бонус к броску урона, равный вашему модификатору Ловкости.
Вторичная цель: Одно существо, находящееся в соседствующей с основной целью клетке и находящееся в пределах вашей рукопашной досягаемости
Вторичная атака: Сила против КД
Попадание: Урон 2[Ор] + модификатор Силы
Оружие: Если вы используете лёгкий или тяжёлый клинок, то получаете бонус к броску урона, равный вашему модификатору Ловкости.

Парализующий удар — Атака воина 23

Быстрым выпадом вы практически парализуете врага болью.

На сцену ✦ Воинский, Оружие
Стандартное действие **Рукопашное** оружие
Цель: Одно существо
Атака: Сила против КД

Оружие: Если вы используете кирку, древковое оружие или копьё, вы можете совершить критическое попадание при результате на кубике «18—20».

Попадание: Урон 3[Ор] + модификатор Силы, и цель становится обездвиженной до конца вашего следующего хода.

Разбиватель черепов — Атака воина 23

Вы опускаете оружие на череп врага с громким треском, оставляющим его изумлённым и шатающимся.

На сцену ✦ Воинский, Оружие
Стандартное действие **Рукопашное** оружие
Цель: Одно существо
Атака: Сила против КД

Попадание: Урон 4[Ор] + модификатор Силы и цель становится изумлённой до конца вашего следующего хода.

Оружие: Если вы используете молот или булаву, вы получаете бонус к броску урона, равный вашему модификатору Телосложения, и враг становится ослеплённым до конца вашего следующего хода.

Сеча и рубка — Атака воина 23

Вы машете оружием по смертоносным дугам, безжалостно рубя врагов прямо по доспехам.

На сцену ✦ Воинский, Оружие
Стандартное действие **Рукопашное** оружие
Цель: Одно существо
Атака: Сила против КД

Попадание: Урон 4[Ор] + модификатор Силы.

Оружие: Если вы используете топор, вы получаете бонус к броску урона, равный вашему модификатору Телосложения.

Деяния на день 25 уровня

Господство ужаса — Атака воина 25

После сильнейшего удара врага вы бросаете злобный взгляд на стоящих перед вами врагов.

На день ✦ Воинский, Надёжный, Оружие
Стандартное действие **Рукопашное** оружие
Цель: Одно существо
Атака: Сила против КД

Попадание: Урон 6[Ор] + модификатор Силы и все враги, которых вы можете видеть, становятся отмеченными до конца вашего следующего хода.

Превосходство стали — Атака воина 25

Ваше оружие становится маревом, когда за один миг вы ударяете врага множество раз. У вас найдется, чем ответить на все парирования и контратаки. Под вашим натиском враг может только обороняться.

На день ✦ Воинский, Надёжный, Оружие
Стандартное действие **Рукопашное** оружие
Цель: Одно существо
Атака: Сила против КД

Попадание: Урон 6[Ор] + модификатор Силы и до конца вашего следующего хода цель может совершать только стандартные атаки.

Стойка мельницы — Атака воина 25

Все враги, находящиеся в пределах вашей досягаемости, становятся жертвами безжалостной меткости ваших атак и получают кровоточащие раны.

На день ✦ Воинский, Оружие, Стойка
Малое действие **Персональный**

Эффект: Каждый раз, когда вы используете талант воина, вы совершаете критическое попадание при результате на кубике «19—20» и вы получаете бонус таланта к броскам урона, равный вашему модификатору Ловкости. Все враги, начинающие ход в соседних с вами клетках, получают урон 1[Ор] и продолжительный урон 10 (спасение оканчивает), если вы можете совершать провоцированные атаки.

Деяния на сцену 27 уровня

Адамантиновый удар — Атака воина 27

Ваше оружие пробивает щит и доспех как картонные.

На сцену ✦ Воинский, Оружие
Стандартное действие **Рукопашное** оружие
Цель: Одно существо
Атака: Сила против Реакции

Попадание: Урон 4[Ор] + модификатор Силы и цель получает штраф -2 к КД до конца вашего следующего хода.

Алмазный щит — Атака воина 27

Ваш щит становится самым верным союзником.

На сцену ✦ Воинский, Оружие
Стандартное действие **Рукопашное** оружие
Условие использования: Вы должны использовать щит.
Цель: Одно существо
Атака: Сила против КД

Попадание: Урон 4[Ор] + модификатор Силы и вы получаете половину урона от атак цели до конца своего следующего хода.

Эффект: Вы получаете бонус таланта +2 к КД до конца своего следующего хода.

Жестокий жнец — **Атака воина 27**

Вы вращаете оружием, врезаясь в соседних врагов и заставляя их кричать в агонии. Внезапно вы проскальзываете сквозь их оборону и совершаете ещё один замах.

На сцену ✦ Воинский, Оружие
Стандартное действие **Ближняя** вспышка 1
Первичная цель: Все враги во вспышке, которых вы можете видеть
Атака: Сила против КД
Попадание: Урон 2[Ор] + модификатор Силы.
Эффект: Вы можете шагнуть на 2 клетки, и совершить вторичную атаку.
Вторичная цель: Все враги в ближней вспышке 1
Вторичная атака: Сила против КД
Попадание: Урон 2[Ор] + модификатор Силы.

Неукротимый боевой удар — **Атака воина 27**

Вы не откажетесь пустить врагам кровь, и прочие враги, видевшие ваше зверство, понимают, что их ждёт.

На сцену ✦ Воинский, Оружие
Стандартное действие **Рукопашное** оружие
Цель: Одно существо
Атака: Сила против КД
Попадание: Урон 4[Ор] + модификатор Силы.
Эффект: Все ваши враги, находящиеся в пределах 10 клеток от вас, становятся отмеченными до конца вашего следующего хода.

Деяния на день 29 уровня

Безжалостность — **Атака воина 29**

Пусть ничто не стоит между воином и объектом его гнева.

На день ✦ Воинский, Надёжный, Оружие
Стандартное действие **Рукопашное** оружие
Цель: Одно существо
Атака: Сила против КД
Попадание: Урон 7[Ор] + модификатор Силы.

Навязать сражение — **Атака воина 29**

Простейшими выпадами и минимальными перемещениями, вы контролируете сражение и мысли врагов заняты уже не тем, как победить, а тем, как бы выжить.

На день ✦ Воинский, Оружие, Стойка
Малое действие **Персональный**
Эффект: Вы принимаете стойку навязывания сражения. До окончания стойки ваши воинские неограниченные таланты и таланты на сцену с ключевым словом «оружие» причиняют дополнительный урон 1[Ор]. Кроме того, один раз в раунд, когда враг начинает ход в смежной с вами клетке, вы можете свободным действием атаковать его неограниченным талантом воина, если вы можете совершать провоцированные атаки.

Ураган разрушения — **Атака воина 29**

Вы бьёте по оружию врагов, пробивая их оборону, что позволяет ударить двоих одновременно.

На день ✦ Воинский, Оружие
Стандартное действие **Рукопашное** оружие
Цели: Одно или два существа
Атака: Сила против КД, по одной атаке на цель
Попадание: Урон 5[Ор] + модификатор Силы.
Промах: Половина урона.

Пути совершенства

Задира

«Я сражаюсь нечестно, но зато ради победы».

Требование: Класс Воин

Вы учились сражаться в подземельях и пьяных ссорах, запоминая все штучки, что помогли вам выжить. Может это не самый изысканный и элегантный стиль сражения, но он хорошо справляется со своей задачей.

Умения пути Задиры

Действие с дополнительным уроном (11 уровень): Когда вы тратите единицу действия на совершение дополнительного действия, вы получаете бонус к броскам урона, совершённым стандартными действиями в этом ходу. Этот бонус равен половине вашего уровня.

Оптимизация доспеха (11 уровень): Вы знаете, как сделать доспех более способным поглощать и отражать удары. Вы получаете бонус +1 к КД, когда носите какой-нибудь доспех.

Нечестный бой (16 уровень): Используя трюки и изученные методы, вы знаете, как усилить боль от каждого удара. Увеличьте урон, причинённый вашими атаками воина или задиры с ключевым словом «оружие» на число, равное вашему модификатору Мудрости.

Деяния Задиры

Ставок больше нет — **Атака Задиры 11**

После мощного удара вы бьёте врага в лицо кулаком.

На сцену ✦ Воинский, Оружие
Стандартное действие **Рукопашное** оружие
Цель: Одно существо
Атака: Сила против КД
Попадание: Урон 2[Ор] + модификатор Силы. Совершите вторичную атаку по той же цели.
Вторичная атака: Сила + 2 против КД
Попадание: Урон 1к6 + модификатор Силы и цель становится изумлённой до конца вашего следующего хода.

Смертельная расплата — **Приём Задиры 12**

Вы злобно мстите врагу, ранившему вас.

На день ✦ Воинский
Немедленный ответ **Персональный**
Триггер: Вы получаете урон от рукопашной атаки
Эффект: До конца вашего следующего хода вы получаете бонус +2 к броскам атаки и урона по врагу, который причинил вам урон.

Боевой лев — **Атака Задиры 20**

Вы пронзаете ещё одного неудачника насквозь и испускаете ужасный рык.

На день ✦ Воинский, Оружие
Стандартное действие **Рукопашное** оружие
Первичная цель: Одно существо
Атака: Сила против КД
Попадание: Урон 4[Ор] + модификатор Силы или 6[Ор] + модификатор Силы если до атаки цель была в раненом состоянии.
Промах: Половина урона.
Эффект: Если эта атака опускает хиты цели до 0, вы можете совершить вторичную атаку.
Вторичная атака (Воинский, Оружие, Страх)
Ближняя вспышка 5
Вторичная цель: Все враги во вспышке
Атака: Сила против Воли
Попадание: Вторичная цель должна свободным действием переместиться на расстояние, равное своей скорости, в клетку, находящуюся как можно дальше от вас.

Кенсай

«Мы с моим оружием стали одним целым».

Требование: Класс Воин

Вы изучили древний стиль сражения, делающий вас одним целым с вашим оружием, что даёт комбинацию разрушения, которой мало кто сможет противостоять.

Умения пути Кенсая

Средоточие кенсая (11 уровень): Вы получаете бонус +1 к броскам атак с ключевым словом «оружие», совершённых выбранным вами рукопашным оружием.

Управление действиями кенсая (11 уровень): Вы можете потратить единицу действия, чтобы перебросить один бросок атаки, урона, проверку навыка или характеристики, а не для совершения дополнительного действия.

Мастерство кенсая (16 уровень): Вы получаете бонус +4 к броскам урона оружием, выбранным для Средоточия кенсая. Если вы начнёте использовать другой тип оружия, то потеряете это преимущество и преимущество от Средоточия кенсая, пока не совершите привал, во время которого вы снова настроитесь на выбранное оружие короткой медитацией.

Деяния Кенсая

Мастерский удар — **Атака Кенсая 11**

Безошибочный удар предсказывает смерть врага.

На сцену ✦ Воинский, Оружие
Стандартное действие **Рукопашное** оружие
Цель: Одно существо
Атака: Сила + 2 против КД
Попадание: Урон 2[Ор] + модификатор Силы.

Абсолютное парирование — **Приём Кенсая 12**

Взмахи оружия прекрасно отражают атаки врагов.

На день ✦ Воинский
Немедленный ответ **Персональный**
Триггер: Вы получаете урон от атаки
Эффект: Уменьшите урон на количество, равное вашему уровню.

Танец души и оружия — **Атака Кенсая 20**

Вы перескакиваете от одного врага к другому, ударяя с всё усиливающейся точностью и продираясь сквозь атаки врагов.

На день ✦ Воинский, Оружие
Стандартное действие **Рукопашное** оружие
Первичная цель: Одно существо
Атака: Сила против КД
Попадание: Урон 3[Ор] + модификатор Силы, цель сбивается с ног и становится обездвиженной до конца вашего следующего хода.
Эффект: Вы можете совершить шаг на 5 клеток и совершить после этого вторичную атаку.
Вторичная цель: Одно существо, но не первичная цель
Вторичная атака: Сила + 2 против КД
Попадание: Урон 2[Ор] + модификатор Силы, цель сбивается с ног и становится обездвиженной до конца вашего следующего хода.
Эффект: Вы можете совершить шаг на 5 клеток и совершить после этого третичную атаку.
Третичная цель: Одно существо, но не первичная и не вторичная цель
Третичная атака: Сила + 3 против КД
Попадание: Урон 1[Ор] + модификатор Силы, цель сбивается с ног и становится обездвиженной до конца вашего следующего хода.

Мастер меча

«Мой клинок изящен и смертельно опасен. Это не только оружие, но и произведение искусства. А в моих руках он ещё и не остановим».

Требование: Класс Воин

Вы со своим клинком стали почти одним целым. Вы в совершенстве владеете мечом, и можете так использовать заточенную сталь, как не сможет никакой другой воин.

Умения пути Мастера меча

Действие стальной защиты (11 уровень): Когда вы тратите единицу действия для получения дополнительного действия, вы также получаете бонус +4 к КД и Реакции до начала своего следующего хода.

Стальное изящество (11 уровень): Когда вы совершаете атаку в броске с лёгким или тяжёлым клинком, не являющимся древковым оружием, вы можете вместо рукопашной стандартной атаки использовать *косящий удар*, *поток железа*, *рассекание* или *уверенный удар*.

Стальное нападение (16 уровень): Когда вы совершаете критическое попадание лёгким или тяжёлым клинком, вы восстанавливаете атакующий талант воина на сцену, который вы уже использовали в этой сцене.

Деяния Мастера меча

Точный выпад — **Атака Мастера меча 11**

Ваш клинок проникает под доспех и режет врага, оставляя кровоточащую рану.

На сцену ✦ Воинский, Оружие
Стандартное действие (Особенность)
Рукопашное оружие
Особенность: Этот талант можно использовать как провоцированную атаку.
Цель: Одно существо
Атака: Сила против Реакции
Попадание: Урон 3[Ор] + модификатор Силы.

Фантастический финт — **Приём Мастера меча 12**

Идеально рассчитав удар, вы попадаете кровью одного врага в глаза другого.

На сцену ✦ Воинский
Малое действие Дальнобойный 5
Условие использования: Вы совершаете успешную рукопашную атаку лёгким или тяжёлым клинком (но не древковым оружием)
Цель: Один враг, но не тот, в которого вы только что попали
Эффект: Цель становится отмеченной до конца вашего следующего хода.

Кульминация меча — **Атака Мастера меча 20**

Вы взмахиваете мечом над головой с жутким рыком и совершаете выпады во всех врагов. В конце этой круговерти вы восстанавливаете свои таланты.

На день ✦ Воинский, Оружие
Стандартное действие **Ближняя** вспышка 1
Условие использования: Вы должны использовать лёгкий или тяжёлый клинок (но не древковое оружие).
Цель: Все враги во вспышке, которых вы можете видеть
Атака: Сила против КД
Попадание: Урон 2[Ор] + модификатор Силы.
Эффект: Если вы попали как минимум по одному врагу, то восстановите один уже использованный атакующий талант на день. Если вы промажете по всем врагам, вы восстанавливаете один уже использованный атакующий талант на сцену.

Стойкий лидер

«С каждой атакой я становлюсь сильнее и увереннее».

Требование: Класс Воин

Вы становитесь примером физического совершенства, силы тела и безжалостности для победы над врагом. Никто не сразится на передовой лучше вас, вы с лёгкостью захватываете позиции и перемещаете врагов, куда нужно вам.

Умения пути Стойкого лидера

Беспощадная реакция (11 уровень): Когда ваши хиты опускаются ниже 1, вы можете немедленным прерыванием, прежде чем потерять сознание, потратить единицу действия для совершения дополнительного действия. Кроме того, каждый раз, когда вы тратите единицу действия для совершения дополнительного действия, вы также получаете бонус +4 ко всем защитам до начала вашего следующего хода.

Выносливый воин (11 уровень): Когда вы опускаете хиты врага ниже 1, вы восстанавливаете свои хиты в количестве, равном вашему модификатору Телосложения.

Растаптывание упавшего (16 уровень): Когда вы толкаете существо или сбиваете существо с ног, оно получает урон, равный вашему модификатору Телосложения.

Деяния Стойкого лидера

Рывок на передовой — **Атака Стойкого лидера 11**

Вы отталкиваете врага, что позволяет вам и вашим союзникам захватить территорию.

На сцену ✦ Воинский, Оружие
Стандартное действие **Рукопашное** оружие
Цель: Одно существо
Атака: Сила против КД
Попадание: Урон 2[Ор] + модификатор Силы и вы можете толкнуть цель на 1 клетку. После этого вы можете совершить шаг на 1 клетку в сторону цели. Если вы так сделаете, то все союзники в пределах 2 клеток от вас могут свободным действием совершить шаг на 1 клетку.

Непреклонный шаг — **Приём Стойкого лидера 12**

Вы просто идёте на врага, отталкивая его.

На сцену ✦ Воинский
Действие движения **Персональный**
Эффект: Совершите шаг в любую соседнюю клетку. Если эта клетка занята существом, вы толкаете существо на 1 клетку.

Неукротимая сила — **Атака Стойкого лидера 20**

Сильный удар сбивает цель с ног и даёт вам несколько секунд, чтобы собраться с мыслями.

На день ✦ Воинский, Исцеление, Оружие
Стандартное действие **Рукопашное** оружие
Цель: Одно существо
Атака: Сила против КД
Попадание: Урон 4[Ор] + модификатор Силы, и вы толкаете цель на 1 клетку и сбиваете её с ног. Кроме того, цель становится изумлённой до конца вашего следующего хода.
Промах: Половина урона.
Эффект: Вы можете использовать исцеление.

ВОЛШЕБНИК

«Я огонь, который жжёт, я туман, который удушает и я буря, что несёт погибель нашим врагам».

ОСОБЕННОСТИ КЛАССА

Роль: Контроллер. Вы управляете посредством магических эффектов, покрывающих большие области — некоторые из них лишь препятствуют врагам, а другие уничтожают противника.

Источник силы: Магический. Вы знаете, как использовать магические силы благодаря глубоким исследованиям, тайному знанию и замысловатым подготовкам. Для вас магия это вид искусства, чьи выразительные и влиятельные методы вы используете для управления миром вокруг себя.

Ключевые характеристики: Интеллект, Мудрость, Ловкость

Ношение доспехов: Доспехи из ткани
Владение оружием: Кинжал, боевой посох
Инструменты: Волшебные палочки, посохи, сферы

Бонус к защите: +2 Воля
Хитов на 1 уровне: 10 + значение Телосложения
Хитов за уровень: 4
Исцелений в день: 6 + модификатор Телосложения

Тренированные навыки: Магия. На 1 уровне выберите ещё 3 навыка для тренировки из прилагающегося списка классовых навыков.
Классовые навыки: История (Инт), Магия (Инт), Переговоры (Хар), Подземелья (Мдр), Природа (Мдр), Проницательность (Мдр), Религия (Инт)

Варианты развития: Боевой волшебник, контролирующий волшебник
Классовые умения: Книга заклинаний, Мастерство в инструментах, незначительное волшебство, Ритуальная магия

Волшебники используют таинственную магию. Волшебники используют истинную силу, пропитывающую всё мироздание, исследуют тайные ритуалы, способные изменять время и пространство и мечут огненные шары, испепеляющие толпы врагов. Волшебники владеют заклинаниями как воины мечом.

Вас пленила магия, а вы в свой черёд хотите в совершенстве овладеть ею. Вы можете быть мудрецом в очках, разыскивающим в заброшенных склепах пыльные книги, боевым магом в шрамах, осыпающим врагов *огненными шарами* и бранными словами в равной пропорции, вредным подмастерьем, убежавшим с книгами заклинаний учителя, эладрином, хранящим волшебные традиции своей расы или даже охочим до силы учеником, способным на что угодно для изучения нового заклинания.

Вас окутывает плащ заклинаний, древние ритуалы усиливают ваши чувства, а с пояса свисают рунные инструменты собственного изготовления. В вашем сознании кроется знание потаённое, но стремящееся выбраться наружу. Когда вы узнаете достаточно заклинаний для того, чтобы пошатнуть краеугольный камень самой реальности?

WILLIAM O'CONNOR

Создание волшебника

Волшебники обладают широким диапазоном талантов, но они склонны специализироваться в одном из двух вариантах развития: Боевой волшебник или Контролирующий волшебник. Всем волшебникам для атакующих талантов нужен Интеллект, второй по важности идёт Мудрость или Ловкость, а иногда Телосложение.

Боевой волшебник

Вам нравятся таланты, причиняющие урон — много урона, причём сразу нескольким врагам. Оружием вам служат огромные вспышки пламени, опаляющие разряды молний и волны едкой кислоты. Интеллект — ваша самая важная характеристика. Ловкость должна быть на втором месте, и она очень важна, если из Мастерства в инструментах вы выберете «меткость с волшебной палочкой». Мудрость сделайте третьей по счёту. Однако из Мастерства в инструментах вы можете выбрать «защиту с посохом», что позволит увеличить защиту от некоторых атак благодаря Телосложению. Даже если вы этого не сделаете, Телосложение увеличивает хиты, исцеления и Стойкость. Наберите талантов, причиняющих большой урон и тех, что используют высокий показатель Ловкости.

Рекомендуемая черта: Расширенная Книга Заклинаний (человеческая черта: Всплеск Действий)

Рекомендуемые навыки: История, Магия, Подземелья, Религия

Рекомендуемые неограниченные таланты: *магическая стрела*, *опаляющий взрыв*

Рекомендуемый талант на сцену: *жгущие руки*

Рекомендуемый талант на день: *кислотная стрела*

Контролирующий волшебник

Ваши любимые таланты ограничивают врагов — одни давят их кольцами молний, другие поднимают облака ядовитых испарений, третью замуровывают во льду. Атакующие таланты зависят от Интеллекта, так что сделайте его высшей характеристикой. Мудрость поможет удержать контроль над врагами, если вы выберете из Мастерства в инструментах «наказание со сферой», так что пусть это будет второй по значению характеристикой. Ловкость пусть идёт третьей. Высокий показатель Телосложения поможет оставаться в живых, увеличивая хиты, исцеления и Стойкость. Если из Мастерства в инструментах вы выберете «защиту с посохом», то Телосложение увеличит и другие защиты. Наберите талантов, помогающих управлять полем боя и использующих высокий показатель Мудрости.

Рекомендуемая черта: Улучшенная Инициатива (человеческая черта: Человеческая Непоколебимость)

Рекомендуемые навыки: Магия, Переговоры, Природа, Проницательность

Рекомендуемые неограниченные таланты: *волна грома*, *облако кинжалов*

Рекомендуемый талант на сцену: *ледяная местность*

Рекомендуемый талант на день: *сон*

Инструменты

Для сбора и направления магии волшебники используют волшебные палочки, посохи и сферы. Каждый волшебник специализируется в одном из инструментов (смотрите классовые умения ниже). Волшебники могут использовать свои таланты и без инструментов. Волшебник с магическим инструментом может добавить бонус улучшения инструмента к броскам атаки и урона при использовании талантов волшебника с ключевым словом «инструмент», а также талантов пути совершенства волшебника с этим ключевым словом.

Классовые умения волшебника

Вы обладаете следующими классовыми умениями:

Книга заклинаний

У вас есть книга заклинаний, полная тайных знаний, в которой вы храните свои ритуалы, а также приёмы и заклинания на день.

Ритуалы: Ваша книга содержит три изученных ритуала 1 уровня на ваш выбор.

На 5 уровне, а также на 11, 15, 21 и 25 уровне вы осваиваете ещё по два ритуала на свой выбор и добавляете их в книгу заклинаний. Добавляемые ритуалы должны быть вашего уровня или ниже.

Приёмы и заклинания на день: Книга заклинаний также содержит приёмы и заклинания на день. Вы начинаете с того, что знаете два заклинания на день, одно из которых можно использовать один раз в день. Каждый раз, когда вы получаете уровень, позволяющий выбрать приём или заклинание на день, выберите два разных заклинания на день или приёма этого уровня и добавьте их в свою книгу. После продолжительного отдыха вы можете подготовить приёмы и заклинания на день согласно тому количеству, что вы можете использовать в день на своём уровне. Нельзя приготовить одно и то же заклинание два раза.

Если вы заменяете заклинание при получении уровня или посредством переобучения, то предыдущее заклинание исчезает из книги заклинаний и заменяется новым заклинанием.

Вместимость: В обычной книге заклинаний 128 страниц. Все заклинания занимают по 1 странице. Ритуал занимает количество страниц, равное его уровню.

Обзор волшебника

Особенности: Ваши таланты стремятся подействовать сразу на несколько целей — иногда это два или три врага, а иногда это целая комната. Кроме того, вы мастерски владеете приёмами, позволяющими избежать многие препятствия или совладать с ними, от способности перелетать через пропасти до умения останавливать время.

Религия: Волшебники почитают божеств магии, искусства, знания и тайн, таких как Векна, Йоун и Кореллон.

Расы: Люди, полуэльфы и эладрины ценят практическое применение магии и добиваются в этом больших результатов.

Мастерство в инструментах

Вы специализируетесь в одном из видов инструментов, чтобы получить дополнительные способности при его использовании. Выберите один из видов мастерства:

Защита с посохом: Защита с посохом предоставляет бонус +1 к КД. Кроме того, один раз в сцену, немедленным прерыванием, вы можете получить бонус к защите от одной атаки, равный вашему модификатору Телосложения. Вы можете объявить об этом бонусе уже после того как Мастер объявил полученный вами урон. Для использования этого умения нужно держать в руке посох. Этот вид мастерства пригодится всем волшебникам, особенно если вы стараетесь использовать управляющие и причиняющие урон заклинания в равной степени.

Меткость с волшебной палочкой: Один раз в сцену, свободным действием, вы можете получить бонус к одному броску атаки, равный вашему модификатору Ловкости. Для использования этого умения вы должны держать в руке волшебную палочку. Этот вид мастерства пригодится боевым волшебникам, потому что он увеличивает меткость талантов, наносящих урон.

Наказание со сферой: Один раз в сцену, свободным действием, вы можете использовать свою сферу для получения одного из двух эффектов.

Вы можете указать одно существо, на которое вы наложили заклинание волшебника и эффект от которого длится до тех пор, пока существо не преуспеет в спасброске. Это существо получит штраф к своему следующему спасброску от этого эффекта, равный вашему модификатору Мудрости.

Однако вместо этого вы можете свободным действием продлить длительность эффекта, созданного неограниченным заклинанием волшебника (таким как *облако кинжалов* или *луч мороза*), который в противном случае завершился бы в конце вашего текущего хода. Вместо этого эффект оканчивается в конце вашего следующего хода.

Для использования этого умения вы должны держать в руке сферу. Этот вид мастерства выбирают контролирующие волшебники, потому что это помогает продлевать длительность их управляющих эффектов.

Незначительное волшебство

Незначительное волшебство это простые заклинания, которые вы получаете на 1 уровне. Вы можете использовать *призрачный звук*, *руку мага*, *свет* и *фокус* как неограниченные таланты.

Ритуальная магия

Вы получаете бонусную черту Ритуальный Заклинатель (страница 199), позволяющую использовать магические ритуалы (смотрите в 10 главе).

Волшебники и ритуалы

Заклинания волшебника сильны в бою и полезны в многочисленных испытаниях и других ситуациях, но волшебники также являются непревзойдёнными мастерами волшебных ритуалов.

При получении уровней вы автоматически получаете доступ к новым ритуалам, но вы также можете покупать новые ритуалы или получать их по ходу приключений. Высокоуровневые ритуалы позволят вам запечатывать и открывать двери, наблюдать за местами или людьми с расстояния и открывать порталы в другие места.

Таланты волшебника

Ваши волшебные таланты называются заклинаниями, и для большинства людей в мире именно так и проявляется магия.

Классовые умения волшебника

Призрачный звук — Незначительное волшебство

Вы за мгновение ока создаёте нереальный звук, исходящий из какого-то недалёкого места.

Неограниченный ✦ Иллюзия, Магический
Стандартное действие **Дальнобойный** 10
Цель: Один предмет или свободная клетка

Эффект: Вы извлекаете из цели звук, тихий как шёпот или громкий как крик или звуки сражающегося существа. Вы можете создать звуки без голоса, такие как звон мечей, позвякивание доспехов и царапание камня. Если вы шепчете, то можно шептать настолько тихо, что это услышат только существа, находящиеся по соседству с целью.

Рука мага — Незначительное волшебство

Вы указываете на предмет, и призрачная парящая рука поднимает предмет в воздух, перемещая его, куда пожелаете.

Неограниченный ✦ Магический, Созидание
Малое действие **Дальнобойный** 5

Эффект: Вы призываете призрачную парящую руку в свободном пространстве в пределах дальности. Рука поднимает, перемещает или манипулирует с соседним предметом, весящим не более 9 килограмм (20 фунтов) и может переместить его не больше чем на 5 клеток. Если вы при использовании этого таланта держите в руках предмет, то рука может переместить его в рюкзак, карман, ножны или другой подобный контейнер и тут же переместить один предмет, носимый или несомый где-нибудь на вашем теле в вашу руку.

Действием движения можно переместить руку на расстояние 5 клеток. Свободным действием можно заставить руку выронить несомый предмет, а малым действием можно заставить руку поднять другой предмет или манипулировать им.

Поддержание малым: Вы можете поддерживать руку сколько угодно.

Особенность: Одновременно может существовать только одна такая рука.

Свет — Незначительное волшебство

От взмаха руки на конце вашего посоха, на другом предмете или в недалёком пространстве появляется яркий свет.

Неограниченный ✦ Магический
Малое действие **Дальнобойный** 5
Цель: Один предмет или свободная клетка

Эффект: Цель начинает ярко светиться. Свет заполняет клетку цели, а также все клетки, находящиеся в пределах 4 клеток от неё. Свет горит 5 минут. Погашение вами такого света — свободное действие.

Особенность: Можно иметь активным только один *свет*. Если вы создаёте новый, то предыдущий *свет* исчезнет.

Фокус Незначительное волшебство

Вы показываете занятный магический фокус, такой как создание танцующего огонька, оживление увядшего цветка, исчезновение монетки или подогрев холодного напитка.

Неограниченный ✦ Магический
Стандартное действие **Дальнобойный** 2

Эффект: Используйте это незначительное волшебство для выполнения одного из нижеперечисленных эффектов:

- ✦ Создание безвредного сенсорного эффекта, такого как сноп искр, дуновение ветра, отголоски музыки или сильный запах.
- ✦ Изменение цвета, очистка или загрязнение предметов объёмом 30 кубических сантиметров (1 кубический фут) на срок до 1 часа.
- ✦ Мгновенное воспламенение (или тушение) свечи, факела или небольшого костра.
- ✦ Охлаждение, нагревание или изменение вкуса до 450 грамм (1 фунта) неживой материи на срок до 1 часа.
- ✦ Создание небольшой метки или символа на поверхности на срок до 1 часа.
- ✦ Создание из ничего небольшого предмета или изображения, существующего до конца вашего следующего хода.
- ✦ Сотворение маленького предмета в руке невидимым до конца вашего следующего хода.

Ничто из того, что вы создаёте этим незначительным волшебством, не может наносить повреждения, служить оружием или орудием труда и затруднять действия другого существа. Эта магия не может дублировать эффекты других талантов.

Особенность: Одновременно можно иметь вплоть до трёх эффектов *фокуса*.

Неограниченные заклинания 1 уровня

Волна грома Атака волшебника 1

Вы создаёте щелчок звуковой энергии, бьющий из земли.

Неограниченный ✦ Звук, Инструмент, Магический
Стандартное действие **Ближняя** волна 3
Цель: Все существа в волне
Атака: Интеллект против Стойкости

Попадание: Урон звуком 1к6 + модификатор Интеллекта и вы толкаете цель на количество клеток, равное вашему модификатору Мудрости.

На 21 уровне урон увеличивается до 2к6 + модификатор Интеллекта.

Луч мороза Атака волшебника 1

В цель ударяет обжигающий холодный луч белоснежного мороза.

Неограниченный ✦ Инструмент, Магический, Холод
Стандартное действие **Дальнобойный** 10
Цель: Одно существо
Атака: Интеллект против Стойкости

Попадание: Урон холодом 1к6 + модификатор Интеллекта, цель становится замедленной до конца вашего следующего хода.

На 21 уровне урон увеличивается до 2к6 + модификатор Интеллекта.

Магическая стрела Атака волшебника 1

Вы запускаете во врага серебристый разряд силового поля.

Неограниченный ✦ Инструмент, Магический, Силовое поле
Стандартное действие **Дальнобойный** 20
Цель: Одно существо

Эффект: Урон силовым полем 2 + модификатор Интеллекта.

Уровень 11: Урон силовым полем 3 + модификатор Интеллекта.

Уровень 21: Урон силовым полем 5 + модификатор Интеллекта.

Особенность: Если у инструмента, с помощью которого вы используете этот талант, есть бонус улучшения, добавьте этот бонус к урону. Кроме того, этот талант считается стандартной дальнобойной атакой.

Облако кинжалов Атака волшебника 1

Вы создаёте маленькое облако вращающихся кинжалов из силового поля, безжалостно атакующих существ в области.

Неограниченный ✦ Инструмент, Магический, Силовое поле
Стандартное действие **Зональный** 1 клетка, находящаяся в пределах 10 клеток
Цель: Все существа в клетке
Атака: Интеллект против Реакции

Попадание: Урон силовым полем 1к6 + модификатор Интеллекта.

На 21 уровне урон увеличивается до 2к6 + модификатор Интеллекта.

Эффект: Зона таланта наполняется острыми кинжалами из силового поля. Все существа, входящие в зону или начинающие здесь ход, получают урон силовым полем, равный вашему модификатору Мудрости (минимум 1). Облако держится до конца вашего следующего хода. Можно развеять его раньше малым действием.

Опаляющий взрыв Атака волшебника 1

Вертикальный столб золотистого пламени сжигает всё внутри себя.

Неограниченный ✦ Инструмент, Магический, Огонь
Стандартное действие **Зональная** вспышка 1 в пределах 10 клеток
Цель: Все существа во вспышке
Атака: Интеллект против Реакции

Попадание: Урон огнём 1к6 + модификатор Интеллекта.

На 21 уровне урон увеличивается до 2к6 + модификатор Интеллекта.

Заклинания на сцену 1 уровня

Жгущие руки Атака волшебника 1

Из ваших рук вырывается вспышка пламени, опаляющая ближайших врагов.

На сцену ✦ Инструмент, Магический, Огонь
Стандартное действие **Ближняя** волна 5
Цель: Все существа в волне
Атака: Интеллект против Реакции

Попадание: Урон огнём 2к6 + модификатор Интеллекта.

Промах: Половина урона.

Ледяная местность — Атака волшебника 1

Вы произносите одно-единственное волшебное слово, создающее на земле скользкий кусок льда, мешающий врагам.

На сцену ✦ Инструмент, Магический, Холод
Стандартное действие **Зональная** вспышка 1 в пределах 10 клеток
Цель: Все существа во вспышке
Атака: Интеллект против Реакции

Попадание: Урон холодом 1к6 + модификатор Интеллекта и цель сбивается с ног.

Эффект: Зона действия таланта становится труднопроходимой местностью до конца вашего следующего хода. Вы можете завершить этот эффект малым действием.

Ледяной удар — Атака волшебника 1

Вы создаёте между рук снаряд из морозной фиолетовой энергии, и мечете его во врага.

На сцену ✦ Инструмент, Магический, Холод
Стандартное действие **Дальнобойный** 10
Цель: Одно существо
Атака: Интеллект против Стойкости

Попадание: Урон холодом 2к8 + модификатор Интеллекта и цель становится изумлённой до конца вашего следующего хода.

Ослабляющий луч — Атака волшебника 1

Вы выставляете на врага три пальца, загнув их как когти. С плоти врага стекает странный зелёный туман, унося его силу.

На сцену ✦ Инструмент, Магический, Некротическая энергия
Стандартное действие **Дальнобойный** 10
Цель: Одно существо
Атака: Интеллект против Стойкости

Попадание: Урон некротической энергией 1к10 + модификатор Интеллекта и цель становится ослабленной до конца вашего следующего хода.

Силовой шар — Атака волшебника 1

Вы метаете во врага шар из магической энергии. Он взрывается при столкновении с целью, разлетаясь осколками силового поля, которые режут ближайших врагов на ленточки.

На сцену ✦ Инструмент, Магический, Силовое поле
Стандартное действие **Дальнобойный** 20
Первичная цель: Одно существо или предмет
Атака: Интеллект против Реакции

Попадание: Урон силовым полем 2к8 + модификатор Интеллекта. Совершите вторичную атаку.

Вторичная цель: Все враги, находящиеся по соседству с первичной целью

Вторичная атака: Интеллект против Реакции

Попадание: Урон силовым полем 1к10 + модификатор Интеллекта.

Заклинания на день 1 уровня

Замораживающее облако — Атака волшебника 1

Из вашей руки вырывается маленький шарик, взрывающийся в точке удара облаком ледяного тумана.

На день ✦ Инструмент, Магический, Холод
Стандартное действие **Зональная** вспышка 2 в пределах 10 клеток
Цель: Все существа во вспышке
Атака: Интеллект против Стойкости

Попадание: Урон холодом 1к8 + модификатор Интеллекта.

Промах: Половина урона.

Эффект: Облако держится до конца вашего следующего хода. Все существа, вошедшие в облако или начинающие в нём ход, подвергаются ещё одной атаке. Вы можете распустить облако малым действием.

Кислотная стрела — Атака волшебника 1

Мерцающая стрела из зелёной жидкости попадает в цель, взрываясь брызгами едкой кислоты.

На день ✦ Инструмент, Кислота, Магический
Стандартное действие Дальнобойный 20
Первичная цель: Одно существо
Атака: Интеллект против Реакции

Попадание: Урон кислотой 2к8 + модификатор Интеллекта и продолжительный урон кислотой 5 (спасение оканчивает). Совершите вторичную атаку.

Вторичная цель: Все существа, находящиеся в соседних с первичной целью клетках

Вторичная атака: Интеллект против Реакции

Попадание: Урон кислотой 1к8 + модификатор Интеллекта и продолжительный урон кислотой 5 (спасение оканчивает).

Промах: Половина урона, продолжительный урон кислотой 2 первичной цели (спасение оканчивает), вторичная атака не позволяется.

Пылающая сфера — Атака волшебника 1

Вы призываете катящийся огненный шар и начинаете им управлять.

На день ✦ Инструмент, Магический, Огонь, Созидание
Стандартное действие **Дальнобойный** 10

Эффект: Вы создаёте пылающую сферу Среднего размера, которая занимает свободную клетку в пределах дальности, и тут же атакует смежное с ней существо. Все существа, начинающие ход в смежных с пылающей сферой клетках, получают урон огнём 1к4 + модификатор Интеллекта. Действием движения вы можете переместить сферу на 6 клеток.

Цель: Одно существо, находящееся в смежной с пылающей сферой клетке
Атака: Интеллект против Реакции

Попадание: Урон огнём 2к6 + модификатор Интеллекта.

Поддержание малым: Вы можете поддерживать этот талант до конца сцены. Вы можете совершать новые атаки сферой стандартным действием.

Сон — Атака волшебника 1

Вы подавляете волю врагов, стремясь окутать их магической усталостью.

На день ✦ Инструмент, Магический, Очарование
Стандартное действие **Зональная** вспышка 2 в пределах 20 клеток
Цель: Все существа во вспышке
Атака: Интеллект против Воли

Попадание: Цель становится замедленной (спасение оканчивает). Если цель провалит первый спасбросок от этого таланта, то она потеряет сознание (спасение оканчивает).

Промах: Цель становится замедленной (спасение оканчивает).

Заклинания-приёмы 2 уровня

Падение пера — Приём волшебника 2

Вы или выбранное вами существо падаете медленно, как перо.

На день ✦ Магический
Свободное действие **Дальнобойный** 10
Триггер: Вы или одно из существ в пределах дальности начинаете падать

Эффект: Вы или выбранное существо не получаете урон от падения вне зависимости от высоты, и не падаете с ног в конце спуска.

Поспешное отступление — Приём волшебника 2

Вы отступаете с поля боя так быстро, что ваше тело окутывается дымкой.

На день ✦ Магический
Действие движения **Персональный**
Эффект: Совершите шаг с удвоенной скоростью.

Прыжок — Приём волшебника 2

Вы или выбранное вами существо можете прыгнуть на огромное расстояние.

На сцену ✦ Магический
Действие движения **Дальнобойный** 10
Цель: Вы или одно существо
Эффект: Цель совершает свободным действием проверку Атлетики с бонусом таланта +10, чтобы прыгнуть. Цель может переместиться на столько клеток, на сколько позволяет результат проверки и прыжок считается совершённым с разбега.

Щит — Приём волшебника 2

Вы вскидываете руку, и вас окутывает магическая энергия, защищающая от грозящих атак.

На сцену ✦ Магический, Силовое поле
Немедленное прерывание **Персональный**
Триггер: Вы ударены атакой
Эффект: Вы получаете бонус таланта +4 к КД и Реакции до конца вашего следующего хода.

Заклинания на сцену 3 уровня

Заряженная сфера — Атака волшебника 3

Вы мечете потрескивающую сферу из молний, которая взрывается в указанной точке, охватывая ближайших существ электрическими разрядами.

На сцену ✦ Инструмент, Магический, Электричество
Стандартное действие **Зональная** вспышка 2 в пределах 10 клеток
Цель: Все существа во вспышке
Атака: Интеллект против Реакции
Попадание: Урон электричеством 2к6 + модификатор Интеллекта.
Промах: Половина урона

Каскад цветных брызг — Атака волшебника 3

С ваших пальцев срывается сверкающий поток мелькающих цветов, сбивающий с толку ближайших врагов.

На сцену ✦ Излучение, Инструмент, Магический
Стандартное действие **Ближняя** волна 5
Цель: Все существа в волне
Атака: Интеллект против Воли
Попадание: Урон излучением 1к6 + модификатор Интеллекта, цель становится изумлённой до конца вашего следующего хода.

Ледяные лучи — Атака волшебника 3

Вы выстреливаете два разряда сверкающей синевато-белой энергии. На земле под каждым из них появляется иней, который, впрочем, быстро исчезает.

На сцену ✦ Инструмент, Магический, Холод
Стандартное действие **Дальнобойный** 10
Цели: Одно или два существа
Атака: Интеллект против Реакции, по одной атаке на каждую цель
Попадание: Урон холодом 1к10 + модификатор Интеллекта, цель становится обездвиженной до конца вашего следующего хода.

Огненный покров — Атака волшебника 3

Вы одним неуловимым жестом окутываете врагов пламенем.

На сцену ✦ Инструмент, Магический, Огонь
Стандартное действие **Ближняя** вспышка 3
Цель: Все враги во вспышке
Атака: Интеллект против Стойкости
Попадание: Урон огнём 1к8 + модификатор Интеллекта и продолжительный урон огнём 5 (спасение оканчивает).

Заклинания на день 5 уровня

Зловонное облако — Атака волшебника 5

Вы создаёте плотное облако жёлтых испарений. Дурной запах поражает всех существ.

На день ✦ Зона, Инструмент, Магический, Яд
Стандартное действие **Зональная** вспышка 2 в пределах 20 клеток
Цель: Все существа во вспышке
Атака: Интеллект против Стойкости
Попадание: Урон ядом 1к10 + модификатор Интеллекта.
Эффект: Вспышка создаёт зону ядовитых испарений, блокирующих линию обзора до конца вашего следующего хода. Существа, входящие в зону или начинающие в ней ход, получают урон ядом 1к10 + модификатор Интеллекта. Действием движения вы можете перемещать зону на 6 клеток.
Поддержание малым: Зона сохраняется.

Ледяная хватка Бигби — Атака волшебника 5

Вы призываете огромную парящую руку, вырубленную изо льда, хватающую врагов и замораживающую их.

На день ✦ Инструмент, Магический, Созидание, Холод
Стандартное действие **Дальнобойный** 20
Эффект: Вы создаёте 1,5-метровую руку изо льда в свободной клетке, находящейся в пределах дальности. Рука тут же совершает атаку. Действием движения вы можете переместить руку на 6 клеток.
Цель: Одно существо, находящееся в соседней с рукой клетке
Атака: Интеллект против Реакции
Попадание: Урон холодом 2к8 + модификатор Интеллекта и рука захватывает цель. Если цель пытается высвободиться, то рука использует ваши показатели Стойкости и Реакции.
Поддержание малым: Цель, захваченная рукой, получает урон холодом 1к8 + модификатор Интеллекта каждый раз, когда вы поддерживаете этот талант. Стандартным действием можно атаковать рукой другую цель, но предыдущую цель при этом придётся выпустить.

Огненный шар — Атака волшебника 5

В ваших руках образовывается шар оранжевого пламени. Вы мечете его во врагов, а при ударе он взрывается.

На день ✦ Инструмент, Магический, Огонь
Стандартное действие **Зональная** вспышка 3 в пределах 20 клеток
Цель: Все существа во вспышке
Атака: Интеллект против Реакции
Попадание: Урон огнём 4к6 + модификатор Интеллекта.
Промах: Половина урона.

Паутина — Атака волшебника 5

Вы создаёте огромную паутину, сделанную из толстых волшебных прядей, висящих в воздухе и опутывающих всех, кто к ним попадётся.

На день ✦ Зона, Инструмент, Магический
Стандартное действие **Зональная** вспышка 2 в пределах 20 клеток
Цель: Все существа во вспышке
Атака: Интеллект против Реакции

Попадание: Цель становится обездвиженной (спасение оканчивает).

Эффект: Вспышка создаёт зону с паутиной, заполняющую область до конца сцены или до истечения 5 минут. Зона считается труднопроходимой местностью. Любое существо, окончившее свой ход в паутине, становится обездвиженным (спасение оканчивает).

Заклинания-приёмы 6 уровня

Дверь измерений — Приём волшебника 6

Вы рисуете перед собой контур дверного проёма, шагаете в портал и появляетесь в другом месте.

На день ✦ Магический, Телепортация
Действие движения **Персональный**

Эффект: Телепортируйтесь на 10 клеток. Других существ с собой брать нельзя.

Левитация — Приём волшебника 6

Вы разводите руки и неожиданно чувствуете под ногами один только воздух.

На день ✦ Магический
Действие движения **Персональный**

Эффект: Вы можете переместиться на 4 клетки вверх и остаться там, паря над землёй. Будучи наверху, вы чувствуете себя неустойчиво, получая штраф -2 к КД и Реакции. Если какой-нибудь эффект, такой как разверзшаяся яма, сделает так, что под вами окажется больше 4 клеток, то вы опускаетесь до высоты 4 клеток над поверхностью. От такого падения вы не получаете урон.

Поддержание движением: Вы можете поддерживать этот талант до конца сцены или до истечения 5 минут. Если вы поддерживаете талант, то можете переместиться на 3 клетки вверх или вниз или на 1 клетку по горизонтали. Вы не можете подняться выше чем на 4 клетки над землёй. Если вы не поддерживаете этот талант, то снижаетесь до земли, не получая урон от падения.

Невидимость — Приём волшебника 6

Выбранное вами существо исчезает из виду.

На день ✦ Иллюзия, Магический
Стандартное действие **Дальнобойный** 5
Цель: Вы или одно существо

Эффект: Цель становится невидимой до конца вашего следующего хода. Если цель совершит атаку, то станет видимой.

Поддержание стандартным: Если цель находится в пределах дальности, то вы можете поддерживать эффект.

Рассеивание магии — Приём волшебника 6

Вы испускаете луч потрескивающей магической энергии, уничтожающий магический эффект, созданный противником.

На сцену ✦ Инструмент, Магический
Стандартное действие **Дальнобойный** 10
Цель: Одно созидание или зона
Атака: Интеллект против Воли создателя созидания или зоны

Попадание: Созидание или зона уничтожается. Все его или её эффекты оканчиваются, включая и те, что обычно оканчиваются только когда цель совершит успешный спасбросок.

Собственная маскировка — Приём волшебника 6

Щёлкнув пальцами, вы становитесь похожими на кого-то иного.

На день ✦ Иллюзия, Магический
Малое действие **Персональный**

Эффект: Вы изменяете вид себя, своей одежды и всего снаряжения. Вы можете принять облик любого существа похожего вида и размера, включая конкретных личностей, которых вы лично видели. Вы не получаете ни характеристики, ни манеры выбранной формы, и ни осязательные, ни слышимые свойства формы и снаряжения. Например, если вы примете облик дварфа-воина в латном доспехе, то любой, кто коснётся вас, поймёт, что вы не носите латы и при ходьбе вы не будете позвякивать доспехом. Иллюзия длится 1 час, но вы можете окончить её малым действием. Во время всей продолжительности вы должны придерживаться одной и той же внешности.

Любой, кто попытается раскусить вас, совершает проверку Проницательности, противопоставленную вашей проверке Обмана, но вы к своей проверке получаете бонус таланта +5.

Стена тумана — Приём волшебника 6

Вы создаёте вздымающуюся стену из серого тумана, заслоняющего обзор.

На день ✦ Магический, Созидание
Стандартное действие **Зональная** стена 8 в пределах 10

Эффект: Вы призываете стену, состоящую из последовательных клеток, заполненных волшебным туманом. Стена существует до конца вашего следующего хода. Она может быть до 8 клеток в длину и до 4 клеток в высоту. Область тумана является сильно ограничивающей видимость местностью и блокирует линию обзора.

Поддержание малым: Стена сохраняется.

Заклинания на сцену 7 уровня

Гнев зимы — Атака волшебника 7

Вы поднимаете руки, и на указанную область опускается безжалостная снежная буря.

На сцену ✦ Инструмент, Магический, Холод
Стандартное действие **Зональная** вспышка 2 в пределах 10 клеток
Цель: Все существа во вспышке
Атака: Интеллект против Стойкости

Попадание: Урон холодом 2к8 + модификатор Интеллекта.

Эффект: На указанную область опускается снежная буря и длится она до конца вашего следующего хода. Она становится слабо ограничивающей видимость местностью и все существа, начинающие свой ход в буре, получают урон холодом, равный вашему модификатору Интеллекта. Вы можете завершить этот эффект малым действием.

Огненный взрыв — Атака волшебника 7

Красные огненные капли срываются с ваших пальцев и несутся в указанное место, где взрываются огромным шаром волшебного пламени.

На сцену ✦ Инструмент, Магический, Огонь
Стандартное действие **Зональная** вспышка 2 в пределах 20 клеток
Цель: Все существа во вспышке
Атака: Интеллект против Реакции

Попадание: Урон огнём 3к6 + модификатор Интеллекта.

Призрачный таран — Атака волшебника 7

Вы хватаете врага незримым волшебным силовым полем, и ударяете его о потолок и стены, прежде чем уронить его на пол и отбросить подальше.

На сцену ✦ Инструмент, Магический, Силовое поле
Стандартное действие **Дальнобойный** 10
Цель: Одно существо
Атака: Интеллект против Стойкости
Попадание: Урон силовым полем 2к10 + модификатор Интеллекта, вы толкаете цель на 3 клетки и сбиваете её с ног.

Разряд молнии — Атака волшебника 7

Из ваших распростёртых рук вырываются сверкающие разряды синевато-белых молний.

На сцену ✦ Инструмент, Магический, Электричество
Стандартное действие **Дальнобойный** 10
Первичная цель: Одно, два или три существа
Атака: Интеллект против Реакции
Попадание: Урон электричеством 2к6 + модификатор Интеллекта.
Промах: Половина урона.

Заклинания на день 9 уровня

Ледяной град — Атака волшебника 9

На большом участке земли, покрывая местность, выпадает град из острых льдинок.

На день ✦ Зона, Инструмент, Магический, Холод
Стандартное действие **Зональная** вспышка 3 в пределах 20 клеток
Цель: Все существа во вспышке
Атака: Интеллект против Стойкости
Попадание: Урон холодом 2к8 + модификатор Интеллекта и цель становится обездвиженной (спасение оканчивает).
Промах: Половина урона и цель становится замедленной (спасение оканчивает).
Эффект: Вспышка создаёт зону льда. Зона является труднопроходимой местностью до конца сцены или до истечения 5 минут.

Меч Морденкайнена — Атака волшебника 9

Вы призываете меч из потрескивающего золотистого силового поля, яростно рубящий и колющий указанное существо.

На день ✦ Инструмент, Магический, Силовое поле, Созидание
Стандартное действие **Дальнобойный** 10
Эффект: Вы создаёте меч из силового поля в свободном пространстве в пределах дальности, и он атакует. Действием движения вы можете переместить меч к новой цели в пределах дальности. Меч существует до конца вашего следующего хода.
Цель: Одно существо, находящееся в соседней с мечом клетке
Атака: Интеллект против Реакции
Попадание: Урон силовым полем 1к10 + модификатор Интеллекта.
Поддержание малым: Если вы поддерживаете меч, он снова атакует.

Молниевый змей — Атака волшебника 9

Из вашей руки вырывается потрескивающий разряд молнии, принимающий облик змеи, прыгающей на врага.

На день ✦ Инструмент, Магический, Электричество, Яд
Стандартное действие **Дальнобойный** 10
Цель: Одно существо
Атака: Интеллект против Реакции
Попадание: Урон электричеством 2к12 + модификатор Интеллекта, цель получает продолжительный урон ядом 5 и становится замедленной (спасение оканчивает и то, и другое).
Промах: Половина урона и цель становится замедленной (спасение оканчивает).

Стена огня — Атака волшебника 9

По вашей команде из земли поднимается пылающая стена огня.

На день ✦ Инструмент, Магический, Огонь, Созидание
Стандартное действие **Зональная** стена 8 в пределах 10 клеток
Эффект: Вы создаёте стену, состоящую из последовательных клеток, заполненных магическим огнём. Стена может быть до 8 клеток в длину и до 4 клеток в высоту. Стена существует до конца вашего следующего хода. Любое существо, начинающее ход в соседней со стеной клетке, получает урон огнём 1к6 + модификатор Интеллекта. Если существо перемещается в пространство стены или начинает в ней ход, оно получает урон огнём 3к6 + модификатор Интеллекта. Вход в клетку, занятую стеной, стоит 3 дополнительные клетки передвижения. Стена блокирует линию обзора.
Поддержание малым: Стена сохраняется.

Заклинания-приёмы 10 уровня

Зеркальный образ — Приём волшебника 10

Возле вас появляются три ваших копии, имитирующих ваши действия и сбивающих врагов с толку.

На день ✦ Иллюзия, Магический
Малое действие **Персональный**
Эффект: В вашем пространстве появляются три ваших двойника, а вы получаете бонус таланта +6 к КД. Каждый раз, когда атака промахивается по вам, одна из ваших копий исчезает, а бонус от этого таланта уменьшается на 2. Когда бонус уменьшится до 0, все двойники исчезнут, а талант окончит своё действие. В противном случае эффект длится 1 час.

Магические врата — Приём волшебника 10

Вы открываете щель между измерениями, соединяющую два места.

На день ✦ Магический, Телепортация
Малое действие **Дальнобойный** 20
Цель: Две свободных клетки
Эффект: Вы создаёте щель между измерениями, соединяющую две клетки до конца вашего следующего хода. Любое существо, входящее в одну из клеток-целей, может переместиться в другую клетку-цель так, как если бы они были по соседству. Существо не может пройти сквозь щель, если вторая клетка занята другим существом.
Поддержание малым: Щель сохраняется.

Марево — Приём волшебника 10

Вы окутываете себя мерцающей аурой, делающей контур практически неразличимым.

На день ✦ Иллюзия, Магический
Малое действие **Персональный**
Эффект: Вы получаете до конца сцены бонус таланта +2 ко всем защитам, а враги, находящиеся более чем в 4 клетках от вас не могут вас увидеть.

Устойчивость **Приём волшебника 10**

Вы делаете себя или другое существо устойчивым к определённому типу урона.

На день ✦ Магический
Малое действие **Дальнобойный** 10
Цель: Вы или одно существо

Эффект: Цель получает сопротивляемость к выбранному вами типу урона, равную вашему уровню + ваш модификатор Интеллекта до конца сцены или пока не пройдёт 5 минут. Выберите тип урона из следующего списка: звук, излучение, кислота, некротическая энергия, огонь, психическая энергия, силовое поле, холод, электричество, яд.

Заклинания на сцену 13 уровня

Гипнотический захват **Атака волшебника 13**

Вы обездвиживаете врагов, приказав им не шевелиться.

На сцену ✦ Инструмент, Магический, Очарование, Психическая энергия
Стандартное действие **Дальнобойный** 10
Цели: Одно, два или три существа
Атака: Интеллект против Воли, по одной атаке на каждую цель
Особенность: Если вы нацеливаетесь этим талантом только на одно существо, то получаете бонус таланта +4 к броску атаки.

Попадание: Урон психической энергией 2к6 + модификатор Интеллекта и цель становится обездвиженной до конца вашего следующего хода.

Громовое копьё **Атака волшебника 13**

Из ваших рук выкатывается оглушительная ударная волна, сбивающая врагов.

На сцену ✦ Звук, Инструмент, Магический
Стандартное действие **Ближняя** волна 5
Цель: Все существа в волне
Атака: Интеллект против Реакции

Попадание: Урон звуком 4к6 + модификатор Интеллекта и вы толкаете цель на 4 клетки.

Разноцветный взрыв **Атака волшебника 13**

Вы кидаете шар пульсирующего белого света размером с кулак, а он опаляет врагов разноцветными лучами.

На сцену ✦ Излучение, Инструмент, Магический
Стандартное действие **Зональная** вспышка 2 в пределах 20 клеток
Цель: Все существа во вспышке
Атака: Интеллект против Воли

Попадание: Урон излучением 3к6 + модификатор Интеллекта и цель становится слепой до конца вашего следующего хода.

Хладное пламя **Атака волшебника 13**

Вы шепчете слово власти над стихиями и кидаете пылающий шар огня. От точки удара расходятся волны огня и льда.

На сцену ✦ Инструмент, Магический, Огонь, Холод
Стандартное действие **Зональная** вспышка 2 в пределах 20 клеток
Цель: Все существа во вспышке
Атака: Интеллект против Стойкости

Попадание: Урон огнём и холодом 3к6 + модификатор Интеллекта.

Эффект: Зона действия таланта становится труднопроходимой местностью до конца вашего следующего хода. Все существа, начинающие ход в этой области, получают урон огнём и холодом 5. Вы можете окончить этот эффект малым действием.

Заклинания на день 15 уровня

Волна холода **Атака волшебника 15**

Вы создаёте огромную волну сверхъестественного холода, замораживающего врагов.

На день ✦ Инструмент, Магический, Холод
Стандартное действие **Ближняя** волна 5
Цель: Все враги в волне
Атака: Интеллект против Реакции

Попадание: Урон холодом 6к6 + модификатор Интеллекта и цель становится обездвиженной (спасение оканчивает).

Промах: Половина урона и цель становится замедленной (спасение оканчивает).

Разноцветные лучи **Атака волшебника 15**

Из ваших распростёртых рук вырываются сияющие лучи радужного света, воздействующих на врагов непредсказуемым образом.

На день ✦ Инструмент, Магический, Огонь, Яд
Стандартное действие **Ближняя** вспышка 5
Цель: Все враги во вспышке
Атака: Интеллект против Стойкости, Реакции, Воли

Попадание (Стойкость): Если атака попадает по Стойкости цели, то цель получает урон ядом 2к6 + модификатор Интеллекта и продолжительный урон ядом 5 (спасение оканчивает).

Попадание (Реакция): Если атака попадает по Реакции цели, то цель получает урон огнём 2к6 + модификатор Интеллекта и продолжительный урон огнём 5 (спасение оканчивает).

Попадание (Воля): Если атака попадает по Воле цели, то цель становится изумлённой (спасение оканчивает).

Особенность: Вы совершаете только одну атаку на цель, но сравниваете результат этой атаки со всеми тремя защитами. Цель может подвергнуться всем, нескольким, или ни одному из эффектов, в зависимости от того, по скольким защитам попала атака. Цель должна совершать спасброски от продолжительных эффектов раздельно.

IVA WIDERMANN

Стена льда — **Атака волшебника 15**

По вашей команде появляется стена из сверкающего неровного льда.

На день ✦ Инструмент, Магический, Созидание, Холод
Стандартное действие **Зональная** стена 12 в пределах 10 клеток

Эффект: Вы призываете сплошную стену из последовательных клеток, наполненных магическим льдом. Стена может быть до 12 клеток в длину и до 6 клеток в высоту.

Все существа, начинающие ход в соседних со стеной клетках, получают урон холодом 2к6 + модификатор Интеллекта. Стена блокирует линию обзора и препятствует перемещению. Ни одно существо не может войти в клетку со стеной.

Особенность: Существа могут атаковать стену. У каждой клетки 50 хитов. Все существа, совершающие рукопашную атаку по стене, получают урон холодом 2к6. У стены уязвимость к огню 25. Если стену не уничтожить, то она растает через 1 час.

Упругая сфера Отилука — **Атака волшебника 15**

Вы заключаете врага в прозрачную неподвижную сферу из непроницаемого силового поля.

На день ✦ Инструмент, Магический, Силовое поле, Созидание
Стандартное действие **Дальнобойный** 10
Цель: Одно существо
Атака: Интеллект против Реакции

Попадание: Вы создаёте сферу из силового поля, заполняющую пространство цели до конца вашего следующего хода. Цель становится обездвиженной и не может атаковать ничего за пределами своего пространства. Существа извне не могут атаковать цель, и сфера не пропускает сквозь себя предметы и существа.

Сфера хоть и непроницаемая, но она подвержена урону. Атаки автоматически попадают по сфере, у которой в начале 100 хитов.

Поддержание малым: При успешном броске атаки вы можете поддержать сферу.

Промах: Цель становится обездвиженной (спасение оканчивает).

Особенность: Вместо атаки врага вы можете наложить сферу на себя или согласного союзника в пределах дальности без броска атаки.

Хватающие руки Бигби — **Атака волшебника 15**

Вы материализуете две руки из сияющего золотистого силового поля, которые хватают пару врагов и ударяют их друг о друга.

На день ✦ Инструмент, Магический, Силовое поле, Созидание
Стандартное действие **Дальнобойный** 10

Эффект: Вы призываете две 1,5-метровые руки из силового поля, каждая из которых занимает 1 клетку в пределах дальности. Каждая рука атакует одно смежное существо. Руку, не схватившую цель, можно переместить и совершить ей атаку новой цели в пределах дальности действием движения. Руки существуют до конца вашего следующего хода.

Цели: Одно или два существа
Атака: Интеллект против Реакции

Попадание: Урон силовым полем 2к10 + модификатор Интеллекта и рука захватывает цель. Если цель пытается высвободиться, то рука использует вашу Стойкости и Реакцию.

Особенность: Если обе руки схватили врагов, то вы можете стандартным действием ударить их друг об друга, причиняя каждой захваченной цели урон силовым полем 2к10 + модификатор Интеллекта. После атаки обе руки возвращаются в исходные клетки вместе с захваченными целями.

Поддержание малым: Руки сохраняются.

Заклинания-приёмы 16 уровня

Большая невидимость — **Приём волшебника 16**

От взмаха вашей руки вы или другое существо исчезаете, становясь невидимым.

На день ✦ Иллюзия, Магический
Стандартное действие **Дальнобойный** 20
Цель: Вы или одно существо

Эффект: Цель становится невидимой до конца вашего следующего хода. Если цель совершит атаку, то талант окончит своё действие.

Поддержание малым: Если цель находится в пределах дальности, вы можете поддержать эффект.

Каменная кожа — **Приём волшебника 16**

Вы осыпаете цель щепоткой алмазной пыли, и её кожа становится серой и прочной как гранит.

На день ✦ Магический
Стандартное действие **Рукопашное** касание
Цель: Вы или один союзник

Эффект: Цель получает сопротивляемость 10 ко всем видам урона до конца сцены или до истечения 5 минут.

Полёт — **Приём волшебника 16**

Вы подпрыгиваете в воздух и назад не падаете.

На день ✦ Магический
Стандартное действие **Персональный**

Эффект: Вы получаете скорость полёта 8 до конца своего следующего хода.

Поддержание малым: Вы можете поддерживать этот талант до конца сцены или до истечения 5 минут. Если вы не поддерживаете его, то спускаетесь к земле без урона от падения.

Смещение — **Приём волшебника 16**

Цель заклинания выглядит так, как будто стоит немного правее или левее, так что врагу сложно попасть по ней.

На сцену ✦ Иллюзия, Магический
Немедленное прерывание **Дальнобойный** 5
Триггер: Дальнобойная или рукопашная атака попадает по одному союзнику в пределах дальности

Эффект: Атакующий должен перебросить атаку.

Заклинания на сцену 17 уровня

Воспламенение — **Атака волшебника 17**

Вы поджигаете нескольких врагов.

На сцену ✦ Инструмент, Магический, Огонь
Стандартное действие **Зональная** вспышка 2 в пределах 20 клеток
Цель: Все существа во вспышке
Атака: Интеллект против Реакции
Попадание: Урон огнём 5к6 + модификатор Интеллекта.

Ледяная могила — **Атака волшебника 17**

Вы нацеливаете на врага замораживающий луч, заключающий его в ледяной саркофаг.

На сцену ✦ Инструмент, Магический, Холод
Стандартное действие **Дальнобойный** 20
Цель: Одно существо
Атака: Интеллект против Реакции
Попадание: Урон холодом 3к10 + модификатор Интеллекта и цель становится замурованной во льду. Будучи замурованной, цель является ошеломлённой и у атак нет линии воздействия на неё. Этот эффект длится до конца вашего следующего хода.

Ливень силового поля — **Атака волшебника 17**

С кончиков ваших пальцев срываются серебристые снаряды, которые ударяют врагов ошеломляющим силовым полем.

На сцену ✦ Инструмент, Магический, Силовое поле
Стандартное действие **Дальнобойный** 20
Цели: Одно, два или три существа
Атака: Интеллект против Реакции, по одной атаке на каждую цель
Особенность: Если вы нацелитесь этим талантом только на одно существо, то получаете бонус таланта +4 к броску атаки.
Попадание: Урон силовым полем 3к6 + модификатор Интеллекта и цель становится изумлённой до конца вашего следующего хода.

Сокрушающий кулак титана — **Атака волшебника 17**

Вы сжимаете кулак, и врагов подобно кулаку невидимого титана хватает сокрушающее силовое поле.

На сцену ✦ Инструмент, Магический, Силовое поле
Стандартное действие **Зональная** вспышка 2 в пределах 20 клеток
Цель: Все существа во вспышке
Атака: Интеллект против Реакции
Попадание: Урон силовым полем 3к8 + модификатор Интеллекта и цель становится обездвиженной до конца вашего следующего хода.
Эффект: Вход в клетку, где действует этот талант, стоит 4 дополнительные клетки передвижения. Этот эффект оканчивается в конце вашего следующего хода, но его можно завершить малым действием.

Заклинания на день 19 уровня

Кислотная волна — **Атака волшебника 19**

Все существа, стоящие перед вами, тают в кислотной волне.

На день ✦ Инструмент, Кислота, Магический
Стандартное действие **Ближняя** волна 5
Цель: Все существа в волне
Атака: Интеллект против Реакции
Попадание: Урон кислотой 5к6 + модификатор Интеллекта и продолжительный урон кислотой 10 (спасение оканчивает).
Промах: Половина урона, продолжительный урон кислотой 5 (спасение оканчивает).

Расщепление — **Атака волшебника 19**

Вы выстреливаете из волшебной палочки зелёным лучом. Всё, чего луч касается, превращается в горстку серого пепла.

На день ✦ Инструмент, Магический
Стандартное действие **Дальнобойный** 10
Цель: Одно существо или предмет
Атака: Интеллект против Реакции
Особенность: Для попадания этим талантом по никому не принадлежащему предмету не нужен бросок атаки.
Попадание: Урон 4к10 + модификатор Интеллекта и продолжительный урон 10 (спасение оканчивает).
Последствие: Продолжительный урон 5 (спасение оканчивает).
Промах: Урон 2к10 + модификатор Интеллекта и продолжительный урон 5 (спасение оканчивает).

Убийственное облако — **Атака волшебника 19**

Из земли с тихим шипением поднимаются жёлто-зелёные испарения, формируя плотное ядовитое облако.

На день ✦ Зона, Инструмент, Магический, Яд
Стандартное действие **Зональная** вспышка 5 в пределах 20 клеток
Цель: Все существа во вспышке
Атака: Интеллект против Стойкости
Попадание: Урон ядом 1к10 + модификатор Интеллекта.
Эффект: Вспышка создаёт зону ядовитых испарений, длящихся до конца вашего следующего хода. Существо, вошедшее в зону или начавшее в ней ход, получает урон ядом 1к10 + модификатор Интеллекта. Действием движения вы можете перемещать зону на 3 клетки.
Поддержание малым: Зона сохраняется.

Чёрные щупальца Эварда — **Атака волшебника 19**

Из земли вырываются чёрные извивающиеся щупальца из некротической энергии, хватающие всех подряд.

На день ✦ Зона, Инструмент, Магический, Некротическая энергия
Стандартное действие **Зональная** вспышка 3 в пределах 10 клеток
Цель: Все существа во вспышке
Атака: Интеллект против Реакции
Попадание: Урон некротической энергией 2к10 + модификатор Интеллекта и цель становится обездвиженной (спасение оканчивает).
Эффект: Вспышка создаёт зону труднопроходимой местности, длящейся до конца вашего следующего хода. Каждый раз, когда в зону входит существо, вы можете провоцированным действием совершить по нему атаку.
Поддержание малым: Зона сохраняется, и все существа в зоне получают урон некротической энергией 10.

Заклинания-приёмы 22 уровня

Массовый полёт — **Приём волшебника 22**

С кончиков ваших пальцев срываются белые искорки, которые поднимают вас и ваших союзников над землёй и предоставляют способность летать.

На день ✦ Магический
Стандартное действие **Ближняя** вспышка 5
Цели: Вы и все союзники во вспышке
Эффект: Все цели получают скорость полёта 8 до конца вашего следующего хода.
Поддержание малым: Вы можете поддерживать этот талант до конца сцены или до истечения 5 минут. Если вы не поддерживаете этот талант, то все цели опускаются к земле без урона от падения.

Особняк Морденкайнена **Приём волшебника 22**

Вы рисуете контур двери, и открывается мерцающий портал, ведущий в пространство, доступное только вам и вашим союзникам.

На день ✦ Магический, Созидание, Телепортация
Стандартное действие **Рукопашное** касание

Эффект: Вы создаёте просторное жильё, находящееся между измерениями, способное вместить пятьдесят существ Среднего размера. Вход сюда идёт только из дверного проёма, который вы рисуете на поверхности или в воздухе. Пройти можете только вы и те, кого вы укажете. После входа в особняк вы можете закрыть вход и сделать его невидимым, и после закрытия двери проход можно открыть только изнутри особняка. В особняке присутствует уютная меблировка и достаточно еды и питья, чтобы удовлетворить запросы обитателей. Мебель и припасы исчезают, если их вынести из особняка. Особняк существует 8 часов, а по окончании этого времени все существа, находящиеся в нём, появляются в свободных клетках с той стороны прохода.

Остановка времени **Приём волшебника 22**

Всё вокруг вас замедляется, замирая во времени. А через пару мгновений снова приходит в обычный ритм.

На день ✦ Магический
Малое действие **Персональный**

Эффект: Вы получаете два дополнительных стандартных действия, которые нельзя использовать для атаки других существ.

Заклинания на сцену 23 уровня

Кислотная буря **Атака волшебника 23**

Вы создаёте чёрное плотное облако, наполненное кислотой.

На сцену ✦ Инструмент, Кислота, Магический
Стандартное действие **Зональная** вспышка 4 в пределах 10 клеток
Цель: Все существа во вспышке
Атака: Интеллект против Стойкости

Попадание: Урон кислотой 4к6 + модификатор Интеллекта.

Эффект: Облако блокирует линию обзора, и его область является сильно ограничивающей видимость местностью. Все существа, входящие в облако или начинающие в нём ход, получают урон кислотой 10. Облако существует до конца вашего следующего хода, хотя вы можете распустить его малым действием.

Удар грома **Атака волшебника 23**

Вы ударяете посохом оземь, и врага на расстоянии поражает и ошеломляет раскат грома.

На сцену ✦ Звук, Инструмент, Магический
Стандартное действие **Дальнобойный** 20
Цель: Одно существо
Атака: Интеллект против Стойкости

Попадание: Урон звуком 3к6 + модификатор Интеллекта и цель становится ошеломлённой до конца вашего следующего хода.

Цепная молния **Атака волшебника 23**

С кончиков ваших пальцев срываются разряды фиолетово-белых молний, перепрыгивающих с одного врага на другого.

На сцену ✦ Инструмент, Магический, Электричество
Стандартное действие **Дальнобойный** 20
Первичная цель: Одно существо
Атака: Интеллект против Реакции

Попадание: Урон электричеством 4к6 + модификатор Интеллекта.

Промах: Половина урона.

Эффект: Совершите вторичную атаку.

Вторичные цели: Одно или два существа, находящиеся в пределах 5 клеток от первичной цели

Вторичная атака: Интеллект против Реакции

Попадание: Урон электричеством 2к6 + модификатор Интеллекта.

Промах: Половина урона.

Эффект: Совершите третичную атаку

Третичные цели: Все враги в пределах 20 клеток от вас, не являющиеся ни первичной, ни вторичной целью

Атака: Интеллект против Реакции

Попадание: Урон электричеством 1к6 + модификатор Интеллекта.

Промах: Половина урона.

Заклинания на день 25 уровня

Лабиринт **Атака волшебника 25**

Вы заключаете врага в межпространственном месте, напоминающем лабиринт. Он исчезает из этого мира, и находится в лабиринте, пока не найдёт выход.

На день ✦ Инструмент, Магический, Психическая энергия, Телепортация
Стандартное действие **Дальнобойный** 10
Цель: Одно существо
Атака: Интеллект против Воли

Попадание: Урон психической энергией 3к12 + модификатор Интеллекта.

Эффект: Вы заключаете цель в межпространственном лабиринте. Находясь в лабиринте, цель не может видеть, перемещаться и воздействовать на мир за пределами лабиринта. Точно так же никто не видит и не может атаковать существо, находящееся в лабиринте. Лабиринт виден как слабо светящийся знак или руна в клетке, где находилось существо; этот знак безвреден для других существ и через эту клетку можно ходить и атаковать без штрафов. Каждый раунд в свой ход цель может совершать проверку Интеллекта против вашей Воли, чтобы высвободиться стандартным действием. Каждый раз при провале цель получает накопительный бонус +5 к этой проверке. Выйдя из лабиринта, существо возвращается в занимаемое ранее пространство (если оно занято, то в ближайшее доступное свободное пространство на его выбор), и талант заканчивает своё действие.

Некротическая паутина **Атака волшебника 25**

Вы покрываете врагов огромной паутиной, сделанной из прядей чёрной, высасывающей жизнь энергии.

На день ✦ Зона, Инструмент, Магический, Некротическая энергия
Стандартное действие **Зональная** вспышка 3 в пределах 20 клеток
Цель: Все существа во вспышке
Атака: Интеллект против Реакции

Попадание: Урон некротической энергией 4к6 + модификатор Интеллекта и цель становится обездвиженной (спасение оканчивает).

Эффект: Вспышка создаёт зону, заполненную паутиной до конца сцены или до истечения 5 минут. Зона является труднопроходимой местностью. Все существа в паутине в начале своего хода получают урон некротической энергией 4к6. Существо, оканчивающее перемещение в паутине, становится обездвиженным (спасение оканчивает).

Разноцветные брызги — **Атака волшебника 25**

Из ваших рук вырываются ослепительные разноцветные брызги, охватывающие врагов.

На день ✦ Инструмент, Магический, Огонь, Страх, Яд
Стандартное действие **Ближняя** вспышка 5
Цель: Все враги во вспышке
Атака: Интеллект против Стойкости, Реакции, Воли

Попадание (Стойкость): Если атака попадает по Стойкости, то цель получает урон ядом 3к6 + модификатор Интеллекта и становится замедленной (спасение оканчивает).

Попадание (Реакция): Если атака попадает по Реакции, то цель получает урон огнём 3к6 + модификатор Интеллекта и продолжительный урон огнём 15 (спасение оканчивает).

Попадание (Воля): Если атака попадает по Воле, то цель становится ошеломлённой (спасение оканчивает).

Особенность: Вы совершаете только одну атаку на цель, но сравниваете результат этой атаки со всеми тремя защитами. Цель может подвергнуться всем, нескольким, или ни одному из эффектов, в зависимости от того, по скольким защитам попала атака. Цель должна совершать спасброски от продолжительных эффектов раздельно.

Стихийная утроба — **Атака волшебника 25**

Вы создаёте вихрь стихийной энергии, безжалостно затягивающий в себя всех вокруг навстречу погибели.

На день ✦ Инструмент, Магический, Телепортация; Звук, Кислота, Огонь, Холод или Электричество
Стандартное действие **Зональная** вспышка 4 в пределах 20 клеток
Цель: Все существа во вспышке
Атака: Интеллект против Реакции

Попадание: Урон выбранного типа в размере 6к6 + модификатор Интеллекта. Кроме того, цель подтягивается на 2 клетки по направлению к исходной клетке утробы.

Промах: Половина урона, цель не подтягивается.

Эффект: Исходная клетка этой атаки становится вихрем энергии. Вспышка создаёт область труднопроходимой местности. Эффект существует до конца вашего следующего хода. Затянутое в вихрь существо получает урон выбранного типа в размере 3к6 + модификатор Интеллекта. Кроме того, вы телепортируете это существо в клетку, находящуюся в пределах 20 клеток от вас. Существо появляется там сбитым с ног и изумлённым до начала вашего следующего хода.

Заклинания на сцену 27 уровня

Замешательство — **Атака волшебника 27**

Вы заставляете врага атаковать своего союзника.

На сцену ✦ Инструмент, Магический, Очарование, Психическая энергия
Стандартное действие **Дальнобойный** 20
Цель: Одно существо
Атака: Интеллект против Воли

Попадание: Урон психической энергией 3к10 + модификатор Интеллекта.

Эффект: В начале следующего хода цели вы можете свободным действием сдвинуть её на количество клеток, равное её скорости. После этого она совершает свободным действием стандартную атаку по существу на ваш выбор.

Силовая клеть — **Атака волшебника 27**

Вы воздвигаете вокруг врага невидимую клеть из нерушимого силового поля, заключая его в надёжную тюрьму.

На сцену ✦ Инструмент, Магический, Силовое поле
Стандартное действие **Дальнобойный** 20
Цель: Одно существо
Атака: Интеллект против Реакции

Попадание: Урон силовым полем 3к10 + модификатор Интеллекта. Цель находится в силовой клети до конца вашего следующего хода. Будучи внутри, цель становится обездвиженной, предоставляет боевое превосходство и теряет линию воздействия до врагов, не находящихся в смежных клетках.

Чёрное пламя — **Атака волшебника 27**

Из ваших рук вырывается волна потрескивающего чёрного пламени, обугливающего плоть и сжигающего души врагов.

На сцену ✦ Инструмент, Магический, Некротическая энергия, Огонь
Стандартное действие **Ближняя** волна 5
Цель: Все враги в волне
Атака: Интеллект против Реакции

Попадание: Урон огнём и некротической энергией 6к6 + модификатор Интеллекта.

Заклинания на день 29 уровня

Большой ледяной град — **Атака волшебника 29**

На большом участке земли, покрывая местность, выпадает смертоносный град из острых льдинок.

На день ✦ Зона, Инструмент, Магический, Холод
Стандартное действие **Зональная** вспышка 5 в пределах 20 клеток
Цель: Все существа во вспышке
Атака: Интеллект против Стойкости

Попадание: Урон холодом 4к8 + модификатор Интеллекта и цель становится обездвиженной (спасение оканчивает).

Промах: Половина урона и цель становится замедленной (спасение оканчивает).

Эффект: Вспышка создаёт зону льда. Зона является труднопроходимой местностью до конца сцены или до истечения 5 минут.

Рой метеоров — **Атака волшебника 29**

С неба падают огненные шары, громко шумя при падении. Они врезаются во врагов, уничтожая их огнём и выжигая землю.

На день ✦ Инструмент, Магический, Огонь
Стандартное действие **Зональная** вспышка 5 в пределах 20 клеток
Цель: Все существа во вспышке
Атака: Интеллект против Реакции

Попадание: Урон огнём 8к6 + модификатор Интеллекта.

Промах: Половина урона.

Удержание легиона — **Атака волшебника 29**

Ваши глаза темнеют, становясь чёрными, когда вы приказываете врагам остановиться.

На день ✦ Инструмент, Магический, Очарование, Психическая энергия
Стандартное действие **Ближняя** вспышка 20
Цель: Все враги во вспышке
Атака: Интеллект против Воли

Попадание: Урон психической энергией 2к10 + модификатор Интеллекта. Цель становится изумлённой и обездвиженной (спасение оканчивает).

Промах: Половина урона. Цель становится обездвиженной (спасение оканчивает).

ПУТИ СОВЕРШЕНСТВА

Боевой маг

«Ты думаешь, что я обычный мудрец, с головой ушедший в книги и свитки? Так подумай над этим ещё раз!»

Требование: Класс Волшебник

Вам не чужда радость от сражения, так зачем стоять сзади и оставлять всё веселье воинам? Вы наработали навыки и техники, превращающие вас в подлинного боевого мага, способного причинять урон и вблизи и издалека, в зависимости от ситуации и настроения. Вы даже придумали технику, позволяющую использовать магическую энергию для временной отсрочки смерти — и вам не терпится испробовать её в бою!

Умения пути Боевого мага

Действие боевого мага (11 уровень): Когда вы тратите единицу действия для совершения дополнительного действия, вы также получаете бонус +4 к броскам атаки до начала своего следующего хода.

Магический ответный удар (11 уровень): Ваши руки, пропитавшиеся магией, в бою наполняются энергией. Когда существо провоцирует от вас атаку, совершите провоцированную атаку одной из своих рук (Интеллект + 4 против КД). На 21 уровне бонус увеличивается до +6.). Выберите огонь, силовое поле, холод или электричество. Этой атакой вы причиняете урон выбранного типа в размере 1к8 + модификатор Интеллекта.

Боевая резкость (16 уровень): Когда вы впервые за сцену становитесь раненым, вы можете немедленным ответом использовать любой известный неограниченный талант.

Заклинания Боевого мага

Яростный ответ — **Атака Боевого мага 11**

Сила и уверенность ваших слов сбивает врагов с ног.

На сцену ✦ Инструмент, Магический, Силовое поле
Стандартное действие **Ближняя** вспышка 1
Цель: Все враги во вспышке
Атака: Интеллект против Стойкости
Попадание: Урон силовым полем 3к8 + модификатор Интеллекта, вы толкаете цель на 1 клетку и сбиваете её с ног.

Магическое восстановление — **Приём Боевого мага 12**

Попав в затруднительное положение, вы взываете к магический энергии, чтобы остаться в сознании.

На день ✦ Исцеление, Магический
Немедленное прерывание Персональный
Триггер: Ваши хиты опустились до 0 или ниже
Эффект: Вы восстанавливаете хиты в размере, равном вашему уровню + ваш модификатор Интеллекта.

Завершающее заклинание — **Атака Боевого мага 20**

Самое сильное вы оставили на потом — разрушительное проявление чистой силы стихий, которое ваши враги вряд ли когда-либо ещё увидят.

На день ✦ Инструмент, Магический; Звук, Огонь, Холод или Электричество
Стандартное действие **Зональная** вспышка 5 в пределах 20 клеток
Цель: Все враги во вспышке
Атака: Интеллект против Реакции
Попадание: Урон выбранного типа в размере 3к10 + модификатор Интеллекта. Добавьте урон того же типа в размере 5к10, если у вас больше не осталось других талантов на день.
Промах: Половина урона.

Волшебник Спиральной башни

«Я ношу мантию Спиральной Башни, я обучался в Стране Фей наряду с магами эладринов и принял подход к магии последователей Кореллона».

Требование: Класс Волшебник, владение длинным мечом

Вы решили принять традиции Спиральной Башни, магического учения последователей Кореллона. Это крепко связывает ваши магические таланты со Страной Фей и магическими традициями эладринов. У вас, как у волшебника Спиральной Башни, длинный меч Кореллона становится магическим инструментом, а тайны Страны Фей становятся страницами книги заклинаний. Будучи волшебником Спиральной Башни, вы несёте длинный меч, светящийся таинственной красотой Страны Фей.

Умения пути Волшебника Спиральной башни

Действие Спиральной башни (11 уровень): Вы можете потратить единицу действия не для совершения дополнительного действия, а для восстановления одного использованного таланта волшебника на сцену.

Инструмент Кореллона (11 уровень): Выберите волшебный инструмент, в котором вы специализируетесь, будь то волшебная палочка, посох или сфера. Вы можете при активации заклинаний использовать длинный меч так, будто это инструмент того самого типа.

Порицающее излучение (16 уровень): Когда враг атакует вашу Волю, он получает урон излучением, равный вашему модификатору Харизмы (минимум 1).

Заклинания Волшебника Спиральной башни

Тот самый меч Атака Волшебника Спиральной башни 11

Когда вы ударяете врага, меч вспыхивает сумеречной силой Страны Фей.

На сцену ✦ Магический, Оружие
Стандартное действие **Рукопашное** оружие
Цель: Одно существо
Атака: Интеллект против Реакции
Попадание: Урон 2[Ор] + модификатор Интеллекта. Совершите по цели вторичную атаку.

Вторичная атака: Интеллект против Воли
Попадание: Цель становится изумлённой до конца вашего следующего хода, и этот талант не считается израсходованным.

Формирование грёз Приём Волшебника Спиральной башни 12

Вы слегка изменяете реальность, чтобы атака вашего врага не происходила.

На день ✦ Инструмент, Магический
Немедленное прерывание Персональный
Триггер: Вы ударены атакой, нацеленной на вашу Волю
Эффект: Атака не происходит, как будто существо, ударившее вас, ничего своим действием не делало.

Клинок Кореллона Атака Волшебника Спиральной башни 20

Вы взмахиваете вокруг себя светящимся мечом, ударяя врагов плоской стороной и отправляя их в Страну Фей.

На день ✦ Излучение, Магический, Оружие, Телепортация
Стандартное действие **Ближняя** вспышка 1
Цель: Все враги во вспышке, которых вы можете видеть
Атака: Интеллект + 4 против Воли
Попадание: Урон излучением 3[Ор] + модификатор Интеллекта. Кроме того, цель переносится в удалённую, но безопасную часть Страны Фей до конца вашего следующего хода. После этого верните существо в исходное пространство. Если это пространство уже занято, то цель возвращается в ближайшее свободное пространство (на её выбор).
Промах: Половина урона.

Маг крови

«Магия течёт и в моей крови, а ты сейчас в этом убедишься».

Требование: Класс Волшебник

Вы научились объединять магические формулы со своей собственной кровью, чтобы накладывать более сильные заклинания. Ваша кровь это ваша жизнь, но это ещё и источник силы. Мало кто встаёт на этот путь, потому что он наполнен болью и пропитан кровью. Но вы используете магию и кровь, и благодаря этому стали гораздо сильнее.

Умения пути Мага крови

Кровавое действие (11 уровень): Когда вы тратите единицу действия для совершения дополнительного действия, и это была атака, которая попала по врагу, то эта атака причиняет продолжительный урон 10 (спасение оканчивает).

Поддержка крови (11 уровень): Вы научились превращать свою боль в боль для врагов. Когда вы используете талант волшебника на сцену, талант волшебника на день или талант мага крови, причиняющий урон, вы можете один раз в ход свободным действием прямо перед использованием таланта причинить себе малую или серьёзную рану.

Малая рана причиняет вам урон 1к10.
Серьёзная рана причиняет вам урон 2к10.
Вы получаете бонус к броскам урона таланта, равный урону, причинённому самому себе.

Горящая кровь (16 уровень): Когда вы используете второе дыхание, враги, находящиеся в пределах 10 клеток от вас, получают урон психической энергией, равный вашему модификатору Телосложения. Если эти враги страдают от эффекта, созданного вами, добавьте к урону свой модификатор Интеллекта. Кроме того они получают продолжительный урон огнём 5 (спасение оканчивает).

Заклинания Мага крови

Пульсация крови Атака Мага крови 11

Из вашей руки вылетает капля тёмно-красной плазмы, пролетая по полю боя и взрываясь среди врагов, покрывая их кроваво-красной пеленой.

На сцену ✦ Инструмент, Магический
Стандартное действие **Зональная** вспышка 3 в пределах 20 клеток
Цель: Все враги во вспышке
Атака: Интеллект против Воли
Попадание: Урон 2к6 + модификатор Интеллекта и до конца вашего следующего хода цель получает урон 5 за каждую клетку, на которую оно добровольно перемещается.

Горение души — **Приём Мага крови 12**

Вы обменяете свои силы на ещё один магический талант.

На день ✦ Магический
Малое действие **Персональный**

Эффект: Вы тратите исцеление. Вместо восстановления хитов вы восстанавливаете один уже использованный талант на сцену.

Разрушительная встреча — **Атака Мага крови 20**

Вы встречаете врагов взрывом психической энергии, ломающим их сознание и оставляющим их ошеломлёнными.

На день ✦ Инструмент, Магический, Психическая энергия
Стандартное действие **Зональная** вспышка 3 в пределах 20 клеток
Цель: Все враги во вспышке
Атака: Интеллект против Воли

Попадание: Урон психической энергией 6к6 + модификатор Интеллекта, цель получает продолжительный урон психической энергией 10 и становится ошеломлённой (спасение оканчивает и то, и другое).

Промах: Половина урона, продолжительный урон отсутствует, и цель становится ошеломлённой до конца вашего следующего хода.

Штормовой заклинатель

«Я стою в центре шторма, который вы не видите, шторма заклинаний, ждущих, чтобы я схватил их и использовал по своему усмотрению».

Требование: Класс Волшебник

Для вас магическая энергия, пронизывающая мир, подобна неистовому шторму, который видите только вы. Более того, вы можете формировать и управлять этим штормом, чтобы выполнять умопомрачительные вещи. Шторм состоит из отдельных заклинаний, подобных каплям дождя в водовороте, а вы их можете выбирать и направлять. Вы — штормовой заклинатель, и вы стоите посреди потока магии, используя его для усиления своих талантов.

Умения пути Штормового заклинателя

Действие дополнительного урона (11 уровень): Когда вы тратите единицу действия для совершения дополнительного действия, вы также добавляете половину своего уровня к урону, причиняемому атаками, выполняемыми стандартными действиями в этом ходу.

Заклинание из шторма (11 уровень): Вы можете один раз в день воспользоваться штормом заклинаний, чтобы извлечь оттуда уже использованное заклинание. Совершите проверку Мудрости. Результат покажет, какое заклинание можно извлечь. Если хотите, можете извлечь заклинание, доступное при меньшем результате проверки.

1—10: Заклинание-приём на сцену.
11—15: Атакующее заклинание на сцену.
16—20: Заклинание-приём на день.
21 и выше: Атакующее заклинание на день.

Ярость шторма (16 уровень): Когда вы в первый раз за сцену становитесь раненым, вы порождаете взрыв магической энергии, причиняющий урон электричеством 5 + ваш модификатор Мудрости всем врагам, находящимся в пределах 10 клеток от вас.

Заклинания Штормового заклинателя

Штормовая клетка — **Атака Штормового заклинателя 11**

Вы заключаете врагов в клетку из молний, наполненную громом.

На сцену ✦ Звук, Инструмент, Магический, Созидание, Электричество
Стандартное действие **Зональная** вспышка 2 в пределах 20 клеток
Цель: Все существа во вспышке
Атака: Интеллект против Реакции

Попадание: Урон звуком и электричеством 4к6 + модификатор Интеллекта.

Эффект: Вы создаёте стену в 16 внешних клетках вспышки (тех, что формируют квадрат). Все существа, начинающие ход в смежных со стеной клетках или перемещающиеся сквозь клетки со стеной, получают урон электричеством 10. Перемещение в клетку со стеной стоит 1 дополнительную клетку перемещения. Стена не предоставляет ни укрытия, ни покрова. Она существует до конца вашего следующего хода.

Внезапный шторм — **Приём Штормового заклинателя 12**

Вы создаёте взмахом руки проливной дождь, через который довольно трудно идти.

На день ✦ Зона, Магический
Стандартное действие **Зональная** вспышка 2 в пределах 20 клеток

Эффект: Вспышка создаёт зону с дождём и ветром, существующую до конца вашего следующего хода. Клетки зоны являются труднопроходимой и слабо ограничивающей видимость местностью. Вы можете действием движения переместить зону на расстояние 5 клеток.

Поддержание малым: Зона сохраняется.

Водоворот хаоса — **Атака Штормового заклинателя 20**

Вас окружает магический ветер и водоворот силового поля, вредящего врагам и телепортирующего их из одного места в другое.

На день ✦ Инструмент, Магический, Силовое поле, Телепортация
Стандартное действие **Ближняя** вспышка 5
Цель: Все враги во вспышке
Атака: Интеллект против Стойкости

Попадание: Урон силовым полем 3к8 + модификатор Интеллекта, и вы можете телепортировать цель в любое место в пределах вспышки по своему выбору.

Промах: Половина урона, телепортации нет.

ЖРЕЦ

«Смелее, друзья! Пелор благоволит нам сегодня!»

ОСОБЕННОСТИ КЛАССА

Роль: Лидер. Вы ведёте своих союзников, защищая их молитвами, исцеляя и улучшая своими талантами их атаки.
Источник силы: Духовный. Вы можете направлять божественную силу во славу своего бога, веры или философии.
Ключевые характеристики: Мудрость, Сила, Харизма.

Ношение доспехов: Доспехи из ткани, кожи, шкуры, кольчужные доспехи.
Владение оружием: Простое рукопашное, простое дальнобойное
Инструмент: Символ веры
Бонус к защите: +2 Воля

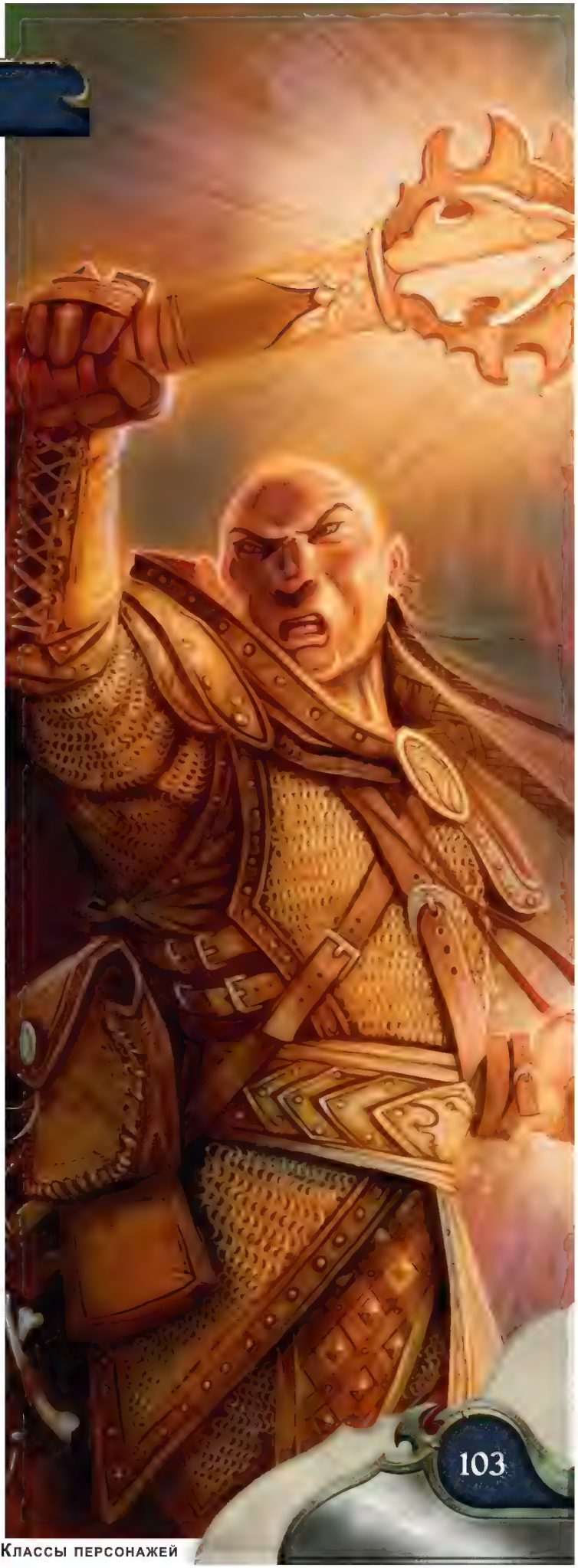
Хитов на 1 уровне: 12 + значение Телосложения
Хитов за уровень: 5
Исцелений в день: 7 + модификатор Телосложения

Тренированные навыки: Религия. На 1 уровне выберите ещё 3 навыка для тренировки из прилагающегося списка классовых навыков.
Классовые навыки: История (Инт), Магия (Инт), Переговоры (Обн), Проницательность (Мдр), Религия (Инт), Целительство (Мдр).
Варианты развития: Боевой жрец, посвящённый жрец
Классовые умения: Вызов божественной силы, Знание лекаря, *исцеляющее слово*, Ритуальная магия

Жрецы — это боевые лидеры, наделённые духовной силой. Они осыпают врага боевыми молитвами и лечат союзников, они ведут к победе, сжимая в одной руке булаву, а в другой символ веры. Жрецы бывают разные, от простоватого пастыря деревенского люда до безжалостного посланника злых богов.

Выбор божества для поклонения является важным моментом для жреца, это определяет многие стороны вашей жизни, включая отношение окружающих. Вы можете быть закованным в серебряные доспехи служителем Бахамута, сражающимся за справедливость, таинственным последователем Сеанин, привыкшим работать в тени, учеником Корда, верящим в превосходство силы и готовым к любым испытаниям, или дварфом жрецом Морадина, поборником чести подгорного народа.

Готовы ли вы защищать постулаты своего бога, отправиться в путешествие за святым артефактом, провести жизнь в священных странствиях, или испытать всё это разом и на этом не остановиться?



WILLIAM O'CONNOR

Создание жреца

Существует два стандартных варианта развития жреца: боевой жрец и посвящённый жрец. Жрецы полагаются на Силу в рукопашной схватке и на Мудрость при использовании исцеляющих и небоевых молитв. Харизма также играет важную роль для их способностей.

Боевой жрец

Если вы предпочитаете рукопашные схватки, вы найдёте достаточное количество видов атак. Для этого варианта сделайте Силу своей главной характеристикой, Мудрость второй по значению, а Харизму третьей. Сконцентрируйтесь на талантах, используемых в рукопашной схватке, так как на это направлено значение вашей ключевой характеристики.

Рекомендуемая черта: Фокусировка На Оружии (человеческая черта: Всплеск Действий)

Рекомендуемые навыки: Переговоры, Проницательность, Религия, Целительство

Рекомендуемые неограниченные таланты: *праведная метка, жреческий щит*

Рекомендуемый талант на сцену: *яростный гром*

Рекомендуемый талант на день: *пламя мести*

Посвящённый жрец

Выбирайте этот вариант, если предпочитаете находиться в тылу, направляя свои силы на лечение и улучшение показателей своих компаньонов. В этом случае выбирайте исцеляющие и усиливающие таланты, например *божественное сияние* и *маяк надежды*. Сделайте Мудрость своей главной характеристикой, Харизму второй по значению, а Силу — третьей. Сконцентрируйтесь на талантах, основанных на Мудрости, так как эта характеристика имеет наивысшее значение.

Рекомендуемая черта: Черта Вызова Божественной силы, соотносящаяся с вашим божеством (человеческая черта: Человеческая Непоколебимость)

Рекомендуемые навыки: История, Магия, Религия, Целительство

Рекомендуемые неограниченные таланты: *копьё веры, священное пламя*

Рекомендуемый талант на сцену: *исцеляющий удар*

Рекомендуемый талант на день: *маяк надежды*

Классовые умения жреца

Жрецы — искусные бойцы, сражающиеся простым оружием; булава и сходное оружие долгое время были символом божественной власти. Кроме этого каждый жрец обладает следующими умениями:

Вызов божественной силы

Один раз за сцену вы можете открыть канал духовной силы, наполняя себя мощью божества-покровителя. При этом вы обретаете особые таланты, например *изгнание нежити* или *божественное провидение*. Некоторые жрецы учат дополнительные способы использования этого умения; например, духовные черты из 6 главы дают персонажу доступ к дополнительным талантам, используемым при применении умения Вызова божественной силы.

Невзирая на количество известных вам способов использования Вызова божественной силы, вы можете использовать его только один раз за сцену. Особая способность или талант, которую вы призываете, работает как все остальные таланты.

Знание лекаря

Ваши знания в лекарском искусстве помогают вам добиться максимума при использовании исцеляющих молитв. Когда вы при помощи одного из своих жреческих талантов с ключевым словом «исцеление» позволяете существу использовать исцеление, чтобы восстановить хиты, добавьте свой модификатор Мудрости к количеству восстановленных хитов.

Исцеляющее слово

Используя талант *исцеляющее слово*, жрец может лечить своих боевых товарищей, прочитав короткую молитву.

Ритуальная магия

Вы получаете бонусную черту Ритуальный Заклинатель (страница 199), позволяющую вам использовать магические ритуалы (смотрите в 10 главе). Вы обладаете книгой ритуалов, на страницах которой уже описаны два освоенных вами ритуала: Нежный Отдых и один ритуал первого уровня на ваш выбор.

Жрецы и боги

Все жрецы выбирают веру, которой они посвятят себя. Обычно эта вера является служением божеству-покровителю — например, Морадину, Пелору или Эратис. Иногда жрецы принадлежат церкви, почитающей группу божеств или определенную философию.

Божество не наделяет напрямую жреца силами. Вместо этого жрец получает свои способности проявлять божественные силы, приняв сан, или пройдя посвящение в служители культа. В большинстве случаев ритуал посвящения проводится вышестоящим жрецом, однако существует возможность, что божество напрямую посвятит своего истового приверженца без вовлечения посредников. Что вы будете делать с новоприобретёнными силами, зависит от вас, однако открытое пренебрежение принципами божественного покровителя быстро приведет к враждебному отношению со стороны собратьев по вере.

Обзор жреца

Особенности: Вы великолепный целитель. У вас есть набор рукопашных и дальнобойных талантов. Большинство ваших атак наносит средний урон, но они защищают союзников или улучшают их атаки.

Религия: Жрец может выбрать любое божество для поклонения, однако остерегитесь выбирать злое божество без разрешения Мастера.

Расы: Из людей и дварфов получаются великолепные жрецы. Эльфы, полуэльфы и драконорождённые также могут стать талантливыми служителями богов, однако набожность и почтительность не настолько присуща им, нежели выходцам их человеческих и дварфских культур. Некоторые боги почитаемы определёнными расами — например, большинство (но не все) жрецов Морадина — дварфы — но, в общем, все расы чтят каждого из богов в той или иной мере. Раса вашего героя и божество поклонения мало влияют на ваши жреческие способности и использование духовных талантов.

ДОБРЫЕ, ЗАКОННО-ДОБРЫЕ БОЖЕСТВА И БОЖЕСТВА БЕЗ МИРОВОЗЗРЕНИЯ

Божество	Мировоззрение	Сфера деятельности
Авандра	Доброе	Изменения, удача, торговля, путешествия
Бахамут	Законно-доброе	Справедливость, честь, благородство, защита
Йоун	Без мировоззрения	Знания, пророчества, навыки
Корд	Без мировоззрения	Бури, сила, сражения
Кореллон	Без мировоззрения	Волшебство, весна, красота, искусства
Королева Воронов	Без мировоззрения	Смерть, судьба, зима
Мелора	Без мировоззрения	Дикая местность, море
Морадин	Законно-доброе	Созидание, ремёсла, семья
Пелор	Доброе	Солнце, лето, сельское хозяйство, время
Сеанин	Без мировоззрения	Хитрость, луна, любовь, осень
Эратис	Без мировоззрения	Цивилизация, изобретения, законы

ЗЛЫЕ И ХАОТИЧНО-ЗЛЫЕ БОЖЕСТВА

Божество	Мировоззрение	Сфера деятельности
Асмодей	Злое	Сила, господство, тирания
Бейн	Злое	Война, завоевания
Векна	Злое	Нежить, тайны
Груумш	Хаотично-злое	Беспорядок, уничтожение
Зехир	Злое	Темнота, яды, змеи
Лолт	Хаотично–злое	Пауки, тени, ложь
Тиамат	Злое	Богатство, жадность, месть
Торог	Злое	Подземье, заточение

Вы должны выбрать божество, сходное с вами по мировоззрению: Добрые жрецы служат добрым богам, законно-добрые жрецы — законно-добрым и т. д. Если у божества нет мировоззрения, ваше мировоззрение не имеет значения, так, например, на службе у Мелоры состоят как добрые, так и злые жрецы. Соответственно, если у вас нет мировоззрения, то вы можете служить любому богу. Например, Пелору служат как добрые жрецы, так и жрецы без мировоззрения, но только не злые, хаотично-злые или законно-добрые. В большинстве игр вам, как жрецу, следует выбирать добрых, законно-добрых божеств или божеств без мировоззрения. Посоветуйтесь с Мастером, прежде чем выбрать злое или хаотично-злое божество.

Инструмент

Жрецы используют символы веры для проявления и направления духовных талантов. Надев магический символ веры или сжимая его в руке, жрец добавляет бонус улучшения к броскам атаки и броскам урона жреческих талантов, а также к талантам пути совершенства, имеющим ключевое слово «инструмент». Жрец может использовать таланты и без символа веры, однако в этом случае он лишается бонуса, добавляемого магическим инструментом.

Жреческие таланты

Жреческие таланты называются молитвами. Некоторые из них больше подходят боевому жрецу, некоторые — посвящённому, однако при выборе талантов жрец имеет доступ ко всему списку.

Классовые умения

Жрец обладает двумя классовыми умениями, сходными по действию с талантами: Вызов божественной силы и *исцеляющее слово*. Вызов божественной силы охватывает несколько талантов, два из которых (*божественное провидение* и *изгнание нежити*) описаны ниже.

Божественное провидение — **Умение жреца**

Перед лицом опасности вы сохраняете веру, получая тем самым особую благодать.

На сцену ✦ Вызов божественной силы, Духовный

Свободное действие — **Персональный**

Эффект: Вы получаете бонус +1 к своему следующему броску атаки или спасброску до конца вашего следующего хода.

Особенность: Вы можете использовать только один талант вызова божественной силы за сцену.

Изгнание нежити — **Умение жреца**

Вы опаляете нежить, отгоняете её, и заставляете замереть на месте

На сцену ✦ Вызов божественной силы, Духовный, Излучение, Инструмент

Стандартное действие — **Ближняя** вспышка 2 (3 на 11 уровне, 5 на 21 уровне)

Цель: Все существа-нежить во вспышке

Атака: Мудрость против Воли

Попадание: Урон излучением 1к10 + модификатор Мудрости и вы толкаете цель на 3 + ваш модификатор Харизмы клеток. Цель становится обездвиженной до конца вашего следующего хода.

Увеличьте урон до 2к10 + модификатор Мудрости на 5 уровне, 3к10 + модификатор Мудрости на 11 уровне, 4к10 + модификатор Мудрости на 15 уровне, 5к10 + модификатор Мудрости на 21 уровне, 6к10 + модификатор Мудрости на 25 уровне.

Промах: Половина урона, цель не толкается и не становится обездвиженной.

Особенность: Вы можете использовать только один талант вызова божественной силы за сцену.

Исцеляющее слово — **Умение жреца**

После короткой молитвы божественное свечение, исходящее от ваших рук, разливается над целью, затягивая нанесённые раны

На сцену (особенность) ✦ Духовный, Исцеление

Особенность: Вы можете использовать этот талант два раза за сцену, но только один раз за раунд. Начиная с 16 уровня, вы можете использовать этот талант три раза за сцену.

Малое действие — **Ближняя** вспышка 5 (10 на 11 уровне, 15 на 21 уровне)

Цель: Вы или один союзник

Эффект: Цель может использовать одно исцеление и восстановить дополнительно 1к6 хитов.

Количество дополнительных хитов увеличивается до 2к6 на 6 уровне, 3к6 на 11 уровне, 4к6 на 16 уровне, 5к6 на 21 уровне и 6к6 на 26 уровне.

Неограниченные молитвы 1 уровня

Жреческий щит — **Атака жреца 1**

Нанося удар, вы произносите короткую защитную молитву.

Неограниченный ✦ Духовный, Оружие
Стандартное действие **Рукопашное** оружие
Цель: Одно существо
Атака: Сила против КД

Попадание: Урон 1[Ор] + модификатор Силы, вы и один из соседних союзников получаете бонус таланта +1 к КД до конца вашего следующего хода.

На 21 уровне урон увеличивается до 2[Ор] + модификатор Силы.

Копьё веры — **Атака жреца 1**

Сверкающий луч опаляет врага золотистым свечением. Частички света, кружась вокруг цели, направляют атаки ваших союзников.

Неограниченный ✦ Духовный, Излучение, Инструмент
Стандартное действие **Дальнобойный** 5
Цель: Одно существо
Атака: Мудрость против Реакции

Попадание: Урон излучением 1к8 + модификатор Мудрости, один союзник, которого вы можете видеть, получает бонус таланта +2 к следующему броску атаки по цели.

На 21 уровне урон увеличивается до 2к8 + модификатор Мудрости.

Праведная метка — **Атака жреца 1**

Своим сокрушительным ударом вы помечаете врага призрачным мерцающим символом праведного гнева своего божества. Назвав имя союзника при появлении символа, своей духовной поддержкой вы усиливаете атаку сотоварища против помеченного врага.

Неограниченный ✦ Духовный, Оружие
Стандартное действие **Рукопашное** оружие
Цель: Одно существо
Атака: Сила против КД

Попадание: Урон 1[Ор] + модификатор Силы и один из союзников в пределах 5 клеток от вас получает до конца вашего следующего хода бонус таланта +3 к броскам рукопашной атаки по цели.

На 21 уровне урон увеличивается до 2[Ор] + модификатор Силы.

Священное пламя — **Атака жреца 1**

Священное пламя низвергается свыше, опаляя одного из врагов своим светом, одновременно наделяя союзника благодатной силой.

Неограниченный ✦ Духовный, Излучение, Инструмент
Стандартное действие **Дальнобойный** 5
Цель: Одно существо
Атака: Мудрость против Реакции

Попадание: Урон излучением 1к6 + модификатор Мудрости и один из союзников, которого вы можете видеть, может или получить временные хиты, количество которых равно вашему модификатору Харизмы + половина вашего уровня, или совершить спасбросок.

На 21 уровне урон увеличивается до 2к6 + модификатор Мудрости.

Молитвы на сцену 1 уровня

Божественное сияние — **Атака жреца 1**

Прошептав молитву, вы вызываете волну белого света, исходящую из вашего символа веры. Поток пламени обжигает врагов, вместе с тем ободряя и направляя союзников.

На сцену ✦ Духовный, Излучение, Инструмент
Стандартное действие **Ближняя** волна 3
Цель: Все враги в волне
Атака: Мудрость против Реакции

Попадание: Урон излучением 1к8 + модификатор Мудрости.

Эффект: Союзники в волне получают бонус таланта +2 к броскам атаки до конца вашего следующего хода.

Внушить страх — **Атака жреца 1**

Ваш символ веры лучится божественным гневом. Неконтролируемый ужас обуревает врага, заставляя его спасаться бегством.

На сцену ✦ Духовный, Инструмент, Страх
Стандартное действие **Дальнобойный** 10
Цель: Одно существо
Атака: Мудрость против Воли

Попадание: Цель перемещается на расстояние, равное её скорости + ваш модификатор Харизмы, прочь от вас. Убегая, цель по возможности обходит опасные клетки и труднопроходимую местность. Это перемещение провоцирует атаки.

Исцеляющий удар — **Атака жреца 1**

Божественное свечение исходит от вашего оружия. Когда вы наносите удар врагу, ваше божество посылает вам благодать, исцеляя одного из союзников.

На сцену ✦ Духовный, Излучение, Исцеление, Оружие
Стандартное действие **Рукопашное** оружие
Цель: Одно существо
Атака: Сила против КД

Попадание: Урон излучением 2[Ор] + модификатор Силы и цель становится помеченной до конца вашего следующего хода. Кроме того, вы или один из ваших союзников в пределах 5 клеток от вас можете использовать исцеление.

Яростный гром — **Атака жреца 1**

Сила вашего божества укрепляет вашу руку. Ваш удар сопровождается сильнейшим раскатом грома, поражающим и ошеломляющим врага.

На сцену ✦ Духовный, Звук, Оружие
Стандартное действие **Рукопашное** оружие
Цель: Одно существо
Атака: Сила против КД

Попадание: Урон звуком 1[Ор] + модификатор Силы, цель становится изумлённой до конца вашего следующего хода.

Молитвы на день 1 уровня

Защитник веры — **Атака жреца 1**

Вы призываете призрачного защитника, среди неясных очертаний которого ясно выражен только щит с нанесённым символом божества. Вспышки света исходят из него и опаляют врагов, находящихся рядом с ним.

На день ✦ Духовный, Излучение, Инструмент, Созидание
Стандартное действие **Дальнобойный** 5

Эффект: Вы создаёте защитника, занимающего 1 клетку в радиусе действия. Каждый раунд вы можете действием движения перемещать защитника на 3 клетки. Защитник присутствует до конца сцены. Существа могут проходить через пространство, занятое защитником. Любой враг, который заканчивает свой ход на соседней с защитником клетке, подвергается атаке Мудростью против Стойкости. При попадании существо получает урон излучением 1к8 + модификатор Мудрости.

Каскад света — **Атака жреца 1**

Вспышка божественного света опаляет врага.

На день ✦ Духовный, Излучение, Инструмент
Стандартное действие **Дальнобойный** 10
Цель: Одно существо
Атака: Мудрость против Воли

Попадание: Урон излучением 3к8 + модификатор Мудрости и цель получает уязвимость 5 ко всем вашим атакам (спасение оканчивает).

Промах: Половина урона и цель не получает уязвимость.

Маяк надежды — **Атака жреца 1**

Вспышка духовной энергии ранит ваших врагов и исцеляет союзников. Лучезарная энергия обволакивает ваш символ веры и улучшает ваши исцеляющие таланты до конца сражения.

На день ✦ Духовный, Инструмент, Исцеление
Стандартное действие **Ближняя** вспышка 3
Цель: Все существа во вспышке
Атака: Мудрость против Воли

Попадание: Цель становится ослабленной до конца своего следующего хода.

Эффект: Вы и ваши союзники во вспышке восстанавливаете 5 хитов, а ваши таланты с ключевым словом «исцеление» до конца сцены восстанавливают на 5 хитов больше.

Пламя мести — **Атака жреца 1**

Нанося удар врагу, вы воспламеняете его. Божественный огонь опаляет врага, когда бы тот не решился атаковать.

На день ✦ Духовный, Огонь, Оружие
Стандартное действие **Рукопашное** оружие
Цель: Одно существо
Атака: Сила против КД

Попадание: Урон 2[Ор] + модификатор Силы и продолжительный урон огнём 5 (спасение оканчивает).

Промах: Половина урона и продолжительного урона нет.

Особенность: Если цель в свой ход атакует, она не совершает спасбросок от продолжительного урона.

Молитвы-приёмы 2 уровня

Благословение — **Приём жреца 2**

Вы молите своего бога ниспослать вам и вашим союзникам благословение.

На день ✦ Духовный
Малое действие **Ближняя** вспышка 20
Цели: Вы и все союзники во вспышке

Эффект: До конца сцены все цели получают бонус таланта +1 к броскам атаки.

Духовная помощь — **Приём жреца 2**

Вы просите своё божество ниспослать вам или одному союзнику силу одолеть препятствие.

На сцену ✦ Духовный
Стандартное действие **Дальнобойный** 5
Цель: Вы или один союзник

Эффект: Цель совершает спасбросок с бонусом, равным вашему модификатору Харизмы.

Лечить лёгкие раны — **Приём жреца 2**

Произнеся короткую молитву, вы получаете способность мгновенно исцелять ранения, а ваше прикосновение к ранам оставляет тускло поблескивающий серебристый след.

На день ✦ Духовный, Исцеление
Стандартное действие **Рукопашное** касание
Цель: Вы или одно существо

Эффект: Цель восстанавливает хиты, как если бы использовала исцеление.

Убежище — **Приём жреца 2**

Вы создаёте вокруг существа защиту, что уменьшает эффективность атак врагов.

На сцену ✦ Духовный
Стандартное действие **Дальнобойный** 10
Цель: Вы или одно существо

Эффект: Цель получает бонус +5 ко всем защитам. Эффект имеет место пока цель не атакует или до конца вашего следующего хода.

Щит веры — **Приём жреца 2**

Сияющий щит божественной энергии возникает перед вами, защищая вас и ближайших союзников от атак.

На день ✦ Духовный
Малое действие **Ближняя** вспышка 5
Цели: Вы и все союзники во вспышке

Эффект: Цели получают бонус таланта +2 к КД до конца сцены.

Молитвы на сцену 3 уровня

Команда — **Атака жреца 3**

Вы произносите врагу одно слово. Слово, требующее безоговорочного подчинения. Вы можете приказать врагу отойти, подойти ближе или упасть на пол.

На сцену ✦ Духовный, Инструмент, Очарование
Стандартное действие **Дальнобойный** 10
Цель: Одно существо
Атака: Мудрость против Воли

Попадание: Цель становится изумлённой до конца вашего следующего хода. Кроме того, вы можете сбить цель с ног или сдвинуть на количество клеток, равное 3 + ваш модификатор Харизмы.

Небесный раскол — **Атака жреца 3**

Атакуя, вы выкрикиваете древние слова гнева. Рокочущая сила ваших ударов заставляет врага отступить или рухнуть наземь.

На сцену ✦ Духовный, Звук, Оружие
Стандартное действие **Рукопашное** оружие
Цель: Одно существо
Атака: Сила против Стойкости

Попадание: Урон звуком 1[Ор] + модификатор Силы, вы толкаете цель на 2 клетки и сбиваете с ног.

Сияющий маяк — **Атака жреца 3**

Вы взываете к имени вашего божества, и святой свет начинает исходить от вашего оружия. Когда вы наносите врагу удар, над его головой появляются святые письмена, сияющий маяк, направляющий дальнобойные атаки ваших союзников.

На сцену ✦ Духовный, Излучение, Оружие
Стандартное действие **Рукопашное** оружие
Цель: Одно существо
Атака: Сила против КД

Попадание: Урон излучением 1[Ор] + модификатор Силы и все броски дальнобойной атаки против цели получают бонус таланта +4 до конца вашего следующего хода.

Устрашающий свет — **Атака жреца 3**

Пылающая колонна света накрывает вашего врага. Сияющее пламя опаляет его и снижает защиту на короткое время.

На сцену ✦ Духовный, Излучение, Инструмент
Стандартное действие **Дальнобойный** 10
Цель: Одно существо
Атака: Мудрость против Реакции

Попадание: Урон излучением 2к10 + модификатор Мудрости.

Эффект: Один союзник, которого вы можете видеть, получает боевое превосходство над целью до конца вашего следующего хода.

Молитвы на день 5 уровня

Духовное оружие — **Атака жреца 5**

Вы призываете сияющее оружие, украшенное символом вашего божества. Оружие атакует одного из ваших врагов и улучшает атаки ваших союзников против этой цели.

На день ✦ Духовный, Инструмент, Созидание
Стандартное действие **Дальнобойный** 10
Цель: Одно существо
Атака: Мудрость против КД

Попадание: Урон 1к10 + модификатор Мудрости.

Эффект: Вы создаёте оружие, которое появляется в клетке цели и атакует. Ваши союзники получают боевое превосходство над целью. Вы можете действием движения переместить оружие на расстояние до 10 клеток в клетку другого врага. Оружие существует до конца вашего следующего хода.

Поддержание малым: Если вы поддерживаете талант, повторите атаку. Ваши союзники по-прежнему получают боевое превосходство над целью оружия.

Оружие богов — **Атака жреца 5**

Ваше оружие начинает лучиться божественным светом, и ваша атака улучшается.

На день ✦ Духовный, Излучение, Оружие
Малое действие **Рукопашное** касание
Цель: Одно оружие в руке

Эффект: До конца сцены атаки, совершаемые этим оружием, причиняют дополнительный урон излучением 1к6. Враг, по которому попали этим оружием, получает штраф -2 к КД до конца следующего хода владельца оружия.

Освящённая земля — **Атака жреца 5**

По мановению вашей руки, угловатый узор сияющих линий сетью покрывает землю перед вами, передвигаясь по вашему желанию. Враги, вставшие на этот узор, испытывают гнев вашего божества.

На день ✦ Духовный, Зона, Излучение, Исцеление
Стандартное действие **Ближняя** вспышка 1

Эффект: Вспышка создаёт зону освящённой земли, существующую до конца вашего следующего хода. Враги, начинающие свой ход в зоне, получают урон излучением 1к6 + ваш модификатор Харизмы. Если вы или ваши союзники ранены и начинаете свой ход в этой области, восстановите 1 + ваш модификатор Харизмы хитов.

Поддержание малым: Зона сохраняется.

Руна мира — **Атака жреца 5**

После вашего сокрушительного удара на противнике остается сияющая руна, мешающая ему атаковать.

На день ✦ Духовный, Оружие, Очарование
Стандартное действие **Рукопашное** оружие
Цель: Одно существо
Атака: Сила против Воли

Попадание: Урон 1[Ор] + модификатор Силы и цель не может атаковать (спасение оканчивает).

Промах: Цель не может атаковать вас до конца вашего следующего хода.

Молитвы-приёмы 6 уровня

Духовная энергия — **Приём жреца 6**

Вы просите своё божество придать силы вам и вашим боевым товарищам.

На день ✦ Духовный
Малое действие **Ближняя** вспышка 5
Цель: Вы и все союзники во вспышке
Эффект: Все цели восстанавливают использованное второе дыхание.

Лечить серьёзные раны — **Приём жреца 6**

Произнеся простую молитву, вы получаете способность мгновенно исцелять ранения, а ваше прикосновение к ранам оставляет яркий серебристый след.

На день ✦ Духовный, Исцеление
Стандартное действие **Рукопашное** касание
Цель: Вы или одно существо
Эффект: Цель восстанавливает хиты, как если бы использовала два исцеления.

Святой фонарь — **Приём жреца 6**

Призванный светоч сияет подобно лампе, отгоняя сумерки и ложные знаки.

Неограниченный ✦ Духовный, Созидание
Стандартное действие **Дальнобойный** 3
Эффект: Вы создаёте светоч, который появляется в 1 клетке в радиусе действия и распространяет свет на 5 клеток во всех направлениях. На этом свету вы и ваши союзники получаете бонус +2 к проверкам Внимательности и Проницательности. Вы можете малым действием перемещать светоч со своей скоростью. Светоч существует 10 часов, но вы можете единовременно активировать только один святой фонарь.

Твердыня здоровья — **Приём жреца 6**

Вы произносите молитву, делающую вашего союзника крепче.

На сцену ✦ Духовный, Исцеление
Малое действие **Дальнобойный** 10
Цель: Вы или один союзник
Эффект: Цель может использовать исцеление. Добавьте свой модификатор Харизмы к количеству восстановленных хитов.

Молитвы на сцену 7 уровня

Опаляющий свет — **Атака жреца 7**

Вы взываете к силе своего божества. Опаляющий свет вырывается из вашего символа веры, обжигая и ослепляя врагов на короткое время.

На сцену ✦ Духовный, Излучение, Инструмент
Стандартное действие **Дальнобойный** 10
Цель: Одно существо
Атака: Мудрость против Реакции
Попадание: Урон излучением 2к6 + модификатор Мудрости и цель становится слепой до конца вашего следующего хода.

Сломить дух — **Атака жреца 7**

Призывая силу своего божества, вы заставляете врага корчиться от ужаса в потоке ярящегося света, снижая напор его атак.

На сцену ✦ Духовный, Излучение, Инструмент, Очарование
Стандартное действие **Дальнобойный** 10
Цель: Одно существо
Атака: Мудрость против Воли
Попадание: Урон излучением 2к8 + модификатор Мудрости и цель получает до конца вашего следующего хода штраф к своим броскам атак, равный вашему модификатору Харизмы.

Ужасающий удар — **Атака жреца 7**

Лишь только стоит вам взмахнуть оружием, как враг замирает в ужасе, пораженный внушающим страх благоговением, исходящим от вас.

На сцену ✦ Духовный, Оружие, Страх
Стандартное действие **Рукопашное** оружие
Цель: Одно существо
Атака: Сила против Воли
Попадание: Урон 1[Ор] + модификатор Силы и цель становится обездвиженной до конца вашего следующего хода.

Усиление верующего — **Атака жреца 7**

Нанося удар врагу, вы произносите торжественную молитву, тем самым призывая силу божества и прося его увеличить вашу силу и силу союзников.

На сцену ✦ Духовный, Исцеление, Оружие
Стандартное действие **Рукопашное** оружие
Цель: Одно существо
Атака: Сила против КД
Попадание: Урон 2[Ор] + модификатор Силы, вы и все союзники, занимающие смежную с целью клетку, можете использовать исцеление. Добавьте ваш модификатор Харизмы к количеству восстановленных хитов.

Молитвы на день 9 уровня

Астральные защитники — **Атака жреца 9**

Вы призываете двух призрачных воинов, чьи очертания размыты, и четко видно только сверкающее оружие. Озаряя всё вокруг божественным светом, они набрасываются на приближающихся врагов.

На день ✦ Духовный, Излучение, Инструмент, Созидание
Стандартное действие **Дальнобойный** 10
Эффект: Вы создаёте двух воинов, каждый занимает 1 клетку в зоне действия. Созданные воители не атакуют, кроме тех случаев, когда может быть вызвана провоцированная атака с их стороны, при этом они проводят атаку Мудростью против Реакции. При попадании атака причиняет урон излучением 1к10 + модификатор Мудрости.

Вы можете действием движения переместить одного или обоих солдат на расстояние, в сумме не превышающее 3 клеток. Существа могут двигаться через клетки занимаемые воинами. Воители существуют до конца сцены.

Барьер лезвий — **Атака жреца 9**

Стена из вращающихся лезвий возникает по вашей команде, разрубая всех, кто подойдет слишком близко или попытается преодолеть барьер.

На день ✦ Духовный, Инструмент, Созидание
Стандартное действие **Зональная** стена 5 в пределах 10 клеток

Эффект: Вы создаёте стену, состоящую из кружащихся клинков астральной энергии и занимающих смежные клетки. Стена существует до конца вашего следующего хода. Стена может быть до 5 клеток длиной и до 2 клеток высотой. Пространство, занимаемое барьером лезвий, считается труднопроходимой местностью.

Если существо входит на территорию, занимаемую барьером, или начинает там ход, оно получает урон 3к6 + модификатор Мудрости плюс продолжительный урон 5 (спасение оканчивает).

Поддержание малым: Барьер сохраняется.

Божественная сила — **Атака жреца 9**

Изрядно размахнувшись своим оружием, вы описываете широкую дугу, оставляя в воздухе ореол божественной силы, заставляющий врагов отступить, и укрепляющий союзников.

На день ✦ Духовный, Излучение, Исцеление, Оружие
Стандартное действие **Ближняя** вспышка 2
Цель: Все враги во вспышке, которых вы можете видеть
Атака: Сила против Стойкости
Попадание: Урон излучением 2[Ор] + модификатор Силы и вы толкаете цель на 1 клетку.

Эффект: До конца сцены вы получаете регенерацию 5, пока вы ранены, а также вы и все союзники во вспышке получаете бонус таланта +2 к КД.

Огненный удар — **Атака жреца 9**

Столб пламени накрывает врагов.

На день ✦ Духовный, Инструмент, Огонь
Стандартное действие **Зональная** вспышка 2 в пределах 10 клеток
Цель: Все враги во вспышке
Атака: Мудрость против Реакции
Попадание: Урон огнём 2к10 + модификатор Мудрости и продолжительный урон огнём 5 + модификатор Мудрости (спасение оканчивает).
Промах: Половина урона и цель не получает продолжительного урона.

Молитвы-приёмы 10 уровня

Астральное бегство — **Приём жреца 10**

Прикоснувшись к союзнику, вы посылаете его в безопасное место в Астральном Море, где он сможет немного передохнуть и вновь броситься в бой.

На день ✦ Духовный, Исцеление
Стандартное действие **Рукопашное** касание
Цель: Один согласный союзник

Эффект: Цель исчезает из игры. Она пропускает два своих хода, и возвращается в начале третьего. Пока цель отсутствует, она может в начале своего хода использовать по одному исцелению, но не может производить других действий. Когда эффект оканчивается, цель возвращается в своё последнее пространство, или ближайшее свободное пространство.

Массовое лечение лёгких ран — **Приём жреца 10**

По мановению вашей руки целительные серебристые частицы света обволакивают вас и ближайших союзников.

На день ✦ Духовный, Исцеление
Стандартное действие **Ближняя** вспышка 5
Цели: Вы и все союзники во вспышке

Эффект: Цель восстанавливает хиты, как если бы использовала исцеление. Добавьте свой модификатор Харизмы к количеству восстановленных хитов.

Охранное слово — **Приём жреца 10**

Вы произносите молитву, мгновенно защищающую одного из ваших союзников.

На сцену ✦ Духовный
Немедленное прерывание Дальнобойный 5
Триггер: По союзнику в зоне действия попадают атакой.

Эффект: Союзник получает бонус таланта +4 к КД до конца вашего следующего хода.

Рыцари несравненной доблести — **Приём жреца 10**

Вы призываете четырёх призрачных воителей, несущих огромные щиты, украшенные символом вашего бога.

На день ✦ Духовный, Созидание
Стандартное действие **Дальнобойный** 10

Эффект: Вы создаёте четырёх призрачных воителей, каждый занимает 1 клетку в радиусе действия. Вы можете действием движения переместить любого рыцаря на 2 клетки. Они не могут атаковать, их нельзя атаковать или нанести им урон, они существуют до конца сцены.

Враги не могут войти в клетку занятую рыцарем, союзники же наоборот, могут проходить сквозь занятые клетки, как если бы рыцари были союзниками. Созданные воители предоставляют союзникам, но не врагам, укрытие.

Молитвы на сцену 13 уровня

Воодушевляющий удар — **Атака жреца 13**

Нанося удар врагу, вы произносите короткий стих. При попадании сила звучащих строк исцеляет вас и ближайших союзников.

На сцену ✦ Духовный, Исцеление, Оружие
Стандартное действие **Рукопашное** оружие
Цель: Одно существо
Атака: Сила против КД
Попадание: Урон 2[Ор] + модификатор Силы и вы или один союзник в пределах 5 клеток восстанавливаете 15 + ваш модификатор Харизмы хитов.

Мантия славы — **Атака жреца 13**

Прошептав молитву вашему божеству, вы вызываете вспышку яркого свечения, исходящую от вашего символа веры. Свет божественной славы опаляет врагов и защищает союзников.

На сцену ✦ Духовный, Излучение, Инструмент, Исцеление
Стандартное действие **Ближняя** волна 5
Цель: Все существа в волне
Атака: Мудрость против Воли
Попадание: Урон излучением 2к10 + модификатор Мудрости.
Эффект: Союзники в волне могут использовать по исцелению.

Праведный разряд — **Атака жреца 13**

Направив гнев божества в оружие, вы вызываете электрический разряд, поражающий врагов в зоне действия.

На сцену ✦ Духовный, Оружие, Электричество
Стандартное действие **Рукопашное** оружие
Первичная цель: Одно существо
Атака: Сила против КД
Попадание: Урон электричеством 2[Ор] + модификатор Силы. Совершите вторичную атаку.
Вторичная цель: Одно существо в пределах 3 клеток от вас
Вторичная атака: Сила против КД
Попадание: Урон электричеством 1[Ор] + модификатор Силы.

Роковое поветрие — **Атака жреца 13**

Сконцентрировав внимание на противнике, вы произносите древнюю боевую молитву, тем самым заставляя тело врага содрогаться от мучительно болезненных спазмов.

На сцену ✦ Духовный, Инструмент
Стандартное действие **Дальнобойный** 10
Цель: Одно существо
Атака: Мудрость против Стойкости
Попадание: Урон 3к8 + модификатор Мудрости и цель до конца вашего следующего хода получает штраф ко всем защитам, равный вашему модификатору Харизмы.

Молитвы на день 15 уровня

Очистительный огонь — **Атака жреца 15**

Божественное пламя охватывает ваших врагов и поджигает их. Подобно огню святого маяка, вспышки пламени исцеляют ближайших союзников.

На день ✦ Духовный, Инструмент, Исцеление, Огонь
Стандартное действие **Зональная** вспышка 2 в пределах 10 клеток
Цель: Все враги во вспышке
Атака: Мудрость против Реакции
Попадание: Урон огнём 2к10 + модификатор Мудрости, и продолжительный урон огнем 10 (спасение оканчивает). Пока наносится продолжительный урон от этого таланта, вы и ваши союзники восстанавливаете 5 + ваш модификатор Харизмы хитов, если начинаете свой ход на смежной с получающей продолжительный урон целью клетке.
Промах: Половина урона, продолжительного урона огнём нет.

Охранная печать — **Атака жреца 15**

Вы создаете круг из тускло поблескивающих божественных символов. Он сковывает движения попавшего в него противника и обеспечивает защиту вашим союзникам.

На день ✦ Духовный, Зона, Излучение, Инструмент
Стандартное действие **Ближняя** вспышка 3
Цель: Все враги во вспышке
Атака: Мудрость против Воли
Попадание: Урон излучением 4к6 + модификатор Мудрости и цель становится замедленной до конца вашего следующего хода.
Промах: Половина урона и цель не становится замедленной.
Эффект: Вспышка создаёт зону труднопроходимой местности, которая предоставляет укрытие вам и вашим союзникам против дальнобойных атак до конца вашего следующего хода.
Поддержание малым: Зона сохраняется.

Святая вспышка — **Атака жреца 15**

С громовым раскатом и вспышкой молнии, ваше оружие поражает врага, окружая его змеистой цепью электрических разрядов. Разряды поражают не только цель, но и врагов, застигнутых недалеко от цели.

На день ✦ Духовный, Оружие, Электричество
Стандартное действие **Рукопашное** оружие
Цель: Одно существо
Атака: Сила против Воли
Попадание: Урон электричеством 2[Ор] + модификатор Силы и продолжительный урон электричеством 10 (спасение оканчивает). Пока наносится продолжительный урон от этого таланта, все союзники цели, начинающие ход в пределах 3 клеток от неё, получают урон электричеством 2к10.
Промах: Половина урона и продолжительного урона нет.

Молитвы-приёмы 16 уровня

Астральный щит — **Приём жреца 16**

Вы создаёте сверкающий серебристый щит, который вы можете перемещать по полю боя и защищать нуждающихся в том союзников.

На сцену ✦ Духовный, Созидание
Стандартное действие **Дальнобойный** 5
Эффект: Вы создаёте щит, который появляется в 1 клетке в радиусе действия. Вы и все союзники, занимающие смежные со щитом клетки, получаете бонус +2 к КД. Вы можете действием движения переместить щит на расстояние до 3 клеток в радиусе действия. Щит существует до конца сцены, его нельзя атаковать или повредить.

Духовный доспех — **Приём жреца 16**

После пылкой молитвы сила вашего божества окружает вас защитой, а волны серебристого света исцеляют раны.

На день ✦ Духовный
Стандартное действие **Ближняя** вспышка 3
Цель: Вы и все союзники во вспышке
Эффект: Все цели получают до конца сцены бонус таланта +2 к КД и сопротивляемость 5 ко всем видам урона.

Плащ мира — **Приём жреца 16**

Вы произносите молитву и указываете на союзника. Тускло поблескивающий серебристый покров окружает его и защищает, пока он не атакует.

На день ✦ Духовный
Стандартное действие **Дальнобойный** 10
Цель: Вы или один союзник
Эффект: Цель получает бонус таланта +5 к КД и бонус таланта +10 к остальным защитам до конца сцены. Эффект исчезает как только цель совершает атаку.

Святая земля — **Приём жреца 16**

После произнесения молитвы земля вокруг вас очищается от скверны, наделяя вас и ваших союзников защитой.

На день ✦ Духовный, Зона
Стандартное действие **Ближняя вспышка** 5
Эффект: Вспышка создаёт зону святой земли. Вы и все союзники, находясь в зоне, получаете следующие преимущества: бонус таланта +2 к спасброскам, бонус таланта +2 ко всем защитам и бонус таланта +2 к броскам атаки. Зона остаётся святой до конца сцены.

Молитвы на сцену 17 уровня

Охранный удар — **Атака жреца 17**

Вы выкрикиваете священную молитву, и серебристые всполохи божественной силы окружают ваше оружие. Теперь вы можете не только нанести сокрушающий удар, но и направить энергию на то, чтобы опутать врага и на короткое время сорвать его атаки.

На сцену ✦ Духовный, Оружие
Стандартное действие **Рукопашное** оружие
Цель: Одно существо
Атака: Сила против КД
Попадание: Урон 3[Ор] + модификатор Силы. Выберите одного союзника, находящегося в пределах 5 клеток от вас; если цель атакует этого союзника до конца вашего следующего хода, уменьшите урон, нанесенный союзнику целью, до 0.

Порабощение — **Атака жреца 17**

Вы цитируете строки из древнего священного текста. Этих высокопарных словес достаточно, чтобы ранить и обездвижить врага.

На сцену ✦ Духовный, Инструмент, Очарование, Психическая энергия
Стандартное действие **Зональная** вспышка 1 в пределах 10 клеток
Цель: Все враги во вспышке
Атака: Мудрость против Воли
Попадание: Урон психической энергией 2к10 + модификатор Мудрости, цель становится обездвиженной и не может совершать атаки по вам до конца вашего следующего хода.

Рокочущее слово — **Атака жреца 17**

Вы выкрикиваете слово, заставляющее ваших врагов отступить, а союзников выбрать более выгодную позицию.

На сцену ✦ Духовный, Звук, Инструмент
Стандартное действие **Ближняя** волна 5
Цель: Все враги в волне
Атака: Мудрость против Реакции
Попадание: Урон звуком 3к6 + модификатор Мудрости и вы толкаете цель на количество клеток, равное 3 + ваш модификатор Харизмы.
Эффект: Союзники в волне могут свободным действием совершить шаг на 1 клетку.

Слепящий свет — **Атака жреца 17**

После короткой молитвы сверкающий нимб золотистого сияния окружает ваше оружие, ослепляя врага при ударе.

На сцену ✦ Духовный, Излучение, Оружие
Стандартное действие **Рукопашное** оружие
Цель: Одно существо
Атака: Сила против Стойкости
Попадание: Урон излучением 2[Ор] + модификатор Силы и цель становится ослепленной до конца вашего следующего хода.

Молитвы на день 19 уровня

Божественный гнев — **Атака жреца 19**

Эманация божественного гнева вспышкой неистового пламени накрывает ваших врагов и укрепляет вас.

На день ✦ Духовный, Излучение, Исцеление, Оружие
Стандартное действие **Ближняя** вспышка 3
Цель: Все враги во вспышке
Атака: Сила против КД
Попадание: Урон излучением 2[Ор] + модификатор Силы.
Эффект: Вы получаете до конца сцены регенерацию 10, пока вы ранены, и бонус таланта +2 к броскам атаки.

Неукротимый дух — **Атака жреца 19**

Духовная мощь вашей могучей атаки защищает ваших союзников.

На день ✦ Духовный, Исцеление, Оружие
Стандартное действие **Рукопашное** оружие
Цель: Одно существо
Атака: Сила против КД
Попадание: Урон 3[Ор] + модификатор Силы.
Промах: Половина урона.
Эффект: Вы и все союзники, находящиеся в пределах 5 клеток от вас, восстанавливаете хиты, как если бы использовали по исцелению.

Огненная буря — **Атака жреца 19**

Ваших врагов окутывают клубящиеся облака пламени, нависая над полем боя, пока вы этого желаете.

На день ✦ Духовный, Зона, Инструмент, Огонь
Стандартное действие **Зональная** вспышка 3 в пределах 10 клеток
Цель: Все враги во вспышке
Атака: Мудрость против Реакции
Попадание: Урон огнём 3к10 + модификатор Мудрости.
Промах: Половина урона.
Эффект: Вспышка создаёт зону огня, существующую до конца вашего следующего хода. Враги, оканчивающие ход в зоне, получают урон огнём 1к10 + модификатор Мудрости.
Поддержание малым: Зона сохраняется.

Славный рыцарь — **Атака жреца 19**

Вы призываете призрачного воителя, закованного в церемониальные доспехи вашей церкви. С мечом в руке он устремляет на ваших врагов град ударов.

На день ✦ Духовный, Инструмент, Созидание
Стандартное действие **Дальнобойный** 10
Эффект: Вы создаёте призрачного рыцаря, который занимает 1 клетку в радиусе действия и совершает следующую рукопашную атаку. Он существует до конца вашего следующего хода. Вы можете действием движения переместить рыцаря на 5 клеток.
Цель: Одно существо, находящееся в смежной с призрачным рыцарем клетке.
Атака: Мудрость против КД
Попадание: Урон 3к10 + модификатор Мудрости.
Поддержание малым: Рыцарь продолжает существовать, и повторяет атаку.

Молитвы-приёмы 22 уровня

Ангел одиннадцати ветров — **Приём жреца 22**

Вы призываете сияющую призрачную фигуру, обликом своим напоминающую крылатого ангела. Он парит в футе над землей и наделяет других способностью к полету.

На день ✦ Духовный, Созидание
Стандартное действие **Дальнобойный** 10

Эффект: Вы создаёте ангелоподобную сущность, которая занимает 1 клетку в радиусе действия. Ангел наделяет любую цель, которую вы можете видеть, способностью к полету со скоростью 8 и бонусом таланта +4 к КД от провоцированных атак. Вы можете малым действием изменить цель. Существо, лишённое полученных преимуществ, безопасно приземляется. Ангел существует до конца сцены, он не может двигаться, его нельзя атаковать или нанести ему урон.

Дух здоровья — **Приём жреца 22**

Вы призываете едва различимого духа, парящего в воздухе и исцеляющего ваших раненых товарищей.

На день ✦ Духовный, Исцеление, Созидание
Стандартное действие **Дальнобойный** 10

Эффект: Вы создаёте дух, который занимает 1 клетку в радиусе действия. Вы или любой союзник, находящийся в одной с духом или смежной с ним клетке, можете использовать исцеление малым действием. Дух может исцелять одну цель в раунд и восполняет свою целительную способность в начале каждого вашего хода. Существа могут свободно проходить сквозь него. Дух существует до конца сцены, он не может быть атакован или повреждён.

Небесная колесница — **Приём жреца 22**

Вы создаёте белое облако, которое обращается крылатым конём, запряжённым в колесницу, сотканную из облачных клубов.

На день ✦ Духовный, Созидание
Стандартное действие **Дальнобойный** 2

Эффект: Вы создаёте сотканную из облаков колесницу, занимающую область 2 на 2 в пределах дальности и крылатого коня, тоже сделанного из облаков и тоже занимающего пространство 2 на 2 клетки в соседнем с каретой пространстве. У коня и колесницы скорость полёта 8. Вы можете действием движения переместить колесницу с её скоростью.

Эта колесница может перевезти до четырёх Маленьких или Средних существ, конь также может нести одного Маленького или Среднего наездника. Колесница предоставляет укрытие своим пассажирам. Ни конь, ни колесница, не могут атаковать и отделяться друг от друга, в свою очередь их также нельзя атаковать или повредить. Колесница и скакун существуют до вашего продолжительного отдыха, или пока вы их не отпустите (свободным действием).

Очищение — **Приём жреца 22**

По мановению руки нити золотистого света устремляются к стоящим рядом союзникам, избавляя их от всех негативных эффектов.

На день ✦ Духовный
Малое действие **Ближняя** вспышка 5
Цели: Вы и все союзники во вспышке

Эффект: Все эффекты, которые заканчиваются при спасении, исчезают.

Пронзительный зов Астрального Моря — **Приём жреца 22**

Вы ниспрашиваете помощи у своего божества. Под звук небесных труб вы или рядом стоящий союзник мгновенно перемещаетесь в крепость в Астральном Море. Ваши раны исчезают, и вы как ни в чем не бывало возвращаетесь на поле боя.

На день ✦ Духовный, Исцеление
Стандартное действие **Дальнобойный** 10
Цель: Вы или один согласный союзник

Эффект: Цель исчезает из игры, и восстанавливает хиты до максимума. Цель может наблюдать ситуацию вокруг своего предыдущего местонахождения, но не может совершать никаких действий. В начале своего следующего хода цель возвращается на выбранное вами свободное пространство, не далее 5 клеток от его предыдущего местонахождения.

Молитвы на сцену 23 уровня

Астральные клинки смерти — **Атака жреца 23**

Вы произносите священную фразу. Не знающие пощады клинки серебристого света внезапно появляются вокруг вашего врага, набрасываясь и терзая его плоть.

На сцену ✦ Духовный, Излучение, Инструмент
Стандартное действие **Дальнобойный** 10
Цель: Одно существо
Атака: Мудрость против Реакции
Попадание: Урон излучением 6к6 + модификатор Мудрости.

Божественное порицание — Атака жреца 23

Тихой молитвой вы наполняете своё оружие духовной силой божества; после удара таким оружием ваш враг долго не может прийти в себя.

На сцену ✦ Духовный, Оружие
Стандартное действие **Рукопашное** оружие
Цель: Одно существо
Атака: Сила против КД

Попадание: Урон 3[Ор] + модификатор Силы, и цель получает штраф -2 к броскам атаки до конца вашего следующего хода.

Преследующий удар — Атака жреца 23

Вы наносите противнику сильнейший удар и призываете древнее проклятье, делающее его более уязвимым к последующим атакам.

На сцену ✦ Духовный, Оружие
Стандартное действие **Рукопашное** оружие
Цель: Одно существо
Атака: Сила + 2 против КД

Попадание: Урон 4[Ор] + модификатор Силы. Ваш следующий бросок атаки по цели получает бонус таланта +2.

Целительный светоч — Атака жреца 23

Произнесенные шёпотом слова древней молитвы заставляют ваш символ веры сиять божественным светом, быстро окутывающим ваших врагов и союзников. Свет опаляет врагов и озаряет союзников охранным, целительным свечением.

На сцену ✦ Духовный, Излучение, Инструмент, Исцеление
Стандартное действие **Зональная** вспышка 2 в пределах 10 клеток
Цель: Все враги во вспышке
Атака: Мудрость против Воли

Попадание: Урон излучением 3к8 + модификатор Мудрости.

Эффект: Вы и все союзники во вспышке до конца вашего следующего хода получаете бонус таланта к КД, равный вашему модификатору Харизмы, и можете использовать по исцелению. Добавьте ваш модификатор Харизмы к количеству восстановленных хитов.

Молитвы на день 25 уровня

Печать заключения — Атака жреца 25

Бледно светящиеся символы окружают врага, заключая его внутри.

На день ✦ Духовный, Инструмент
Стандартное действие **Дальнобойный** 10
Цель: Одно существо
Атака: Мудрость против Воли

Попадание: Урон 3к10 + модификатор Мудрости, цель становится ошеломлённой и не может быть атакована ничем кроме этой атаки до конца вашего следующего хода.

Поддержание стандартным: Каждый раз, поддерживая талант, вы получаете урон 15. Цель при этом остаётся ошеломлённой и защищённой от всех остальных атак. Если вы находитесь в раненом состоянии, вы не можете поддерживать этот талант.

Печать защиты — Атака жреца 25

Вы создаете круг бледно сияющих символов, останавливающий врагов и защищающий вас и ваших союзников от атак.

На день ✦ Духовный, Зона, Излучение, Оружие
Стандартное действие **Ближняя** вспышка 2
Цель: Все враги во вспышке
Атака: Сила против Реакции

Попадание: Урон излучением 3[Ор] + модификатор Силы.

Эффект: Вспышка создаёт защищённую зону, существующую до конца вашего следующего хода. Вы и все союзники в зоне получаете бонус +2 к КД. Враги, входя в зону, прекращают текущее движение.

Поддержание малым: Зона сохраняется.

Роковой нимб — Атака жреца 25

Ваша атака озаряет врага ярким свечением, направляющим ваши атаки.

На день ✦ Духовный, Излучение, Оружие
Стандартное действие **Рукопашное** оружие
Цель: Одно существо
Атака: Сила против КД

Попадание: Урон излучением 6[Ор] + модификатор Силы.

Промах: Половина урона.

Эффект: Цель получает штраф -2 ко всем защитам (спасение оканчивает).

Святое слово — Атака жреца 25

Одно лишь слово, преисполненное божественной мощи, поражает и ошеломляет стоящих рядом врагов.

На день ✦ Духовный, Инструмент, Психическая энергия
Стандартное действие **Ближняя** вспышка 2
Цель: Все враги во вспышке
Атака: Мудрость против Стойкости

Попадание: Урон психической энергией 4к10 + модификатор Мудрости и цель становится ошеломлённой до конца вашего следующего хода.

Промах: Половина урона, и цель не становится ошеломлённой.

Молитвы на сцену 27 уровня

Жертвенное исцеление — Атака жреца 27

Пролив кровь своего противника, вы возносите молитву своему божеству, обращаясь к нему за ниспосланием боевого превосходства и благословения вам и вашим союзникам.

На сцену ✦ Духовный, Исцеление, Оружие
Стандартное действие **Рукопашное** оружие
Цель: Одно существо
Атака: Сила против КД

Попадание: Урон 3[Ор] + модификатор Силы, вы и все союзники, находящиеся в пределах 10 клеток от вас, можете использовать по исцелению. Добавьте ваш модификатор Харизмы к количеству восстановленных хитов.

Наказание недостойного — Атака жреца 27

Сказанная вами святая строфа плетью рассекает плоть врага, оставляя ужасные раны.

На сцену ✦ Духовный, Инструмент, Некротическая энергия
Стандартное действие **Дальнобойный** 20
Цель: Одно существо
Атака: Мудрость против Реакции

Попадание: Урон некротической энергией 4к10 + модификатор Мудрости и цель получает штраф -2 к броскам атаки до конца вашего следующего хода.

Солнечная вспышка **Атака жреца 27**

Вы произносите древнюю молитву, и вспышка ярчайшего света вспыхивает перед вами, исцеляя союзников и опаляя врагов.

На сцену ✦ Духовный, Излучение, Инструмент, Исцеление
Стандартное действие **Зональная** вспышка 2 в пределах 10 клеток
Цель: Все враги во вспышке
Атака: Мудрость против Воли
Попадание: Урон излучением 3к8 + модификатор Мудрости.
Эффект: Вы и все союзники во вспышке восстанавливаете хиты, количество которых равно 10 + ваш модификатор Харизмы и совершаете по одному спасброску.

Удар возмездия **Атака жреца 27**

После короткой молитвы внезапное озарение нисходит на вас, наполняя оружие неукротимой силой вашего божества.

На сцену ✦ Духовный, Оружие
Стандартное действие **Рукопашное** оружие
Цель: Одно существо
Атака: Сила + 4 против КД
Попадание: Урон 4[Ор] + модификатор Силы.

Молитвы на день 29 уровня

Астральная буря **Атака жреца 29**

Вы высвобождаете ужасную бурю, поливающую ваших врагов огнем, молниями, ледяными осколками и громовыми раскатами.

На день ✦ Духовный, Звук, Зона, Инструмент, Огонь, Холод, Электричество
Стандартное действие **Зональная** вспышка 3 в пределах 20 клеток
Цель: Все враги во вспышке
Атака: Мудрость против Реакции
Попадание: Урон звуком, огнем, холодом и электричеством 4к10 + модификатор Мудрости.
Промах: Половина урона.
Эффект: Вспышка создаёт зону, существующую до конца вашего следующего хода.
Поддержание малым: Зона сохраняется до конца вашего следующего хода, и вы можете совершить вторичную атаку.
Вторичная атака: (Духовный, Инструмент, Электричество)
Вторичная цель: Все враги в зоне
Атака: Мудрость против Реакции
Попадание: Урон электричеством 2к10 + модификатор Мудрости.
Промах: Половина урона.

Божественный удар **Атака жреца 29**

Ваше занесённое над врагом оружие озаряется ярким светом.

На день ✦ Духовный, Излучение, Оружие
Стандартное действие **Рукопашное** оружие
Цель: Одно существо
Атака: Сила против КД
Попадание: Урон излучением 7[Ор] + модификатор Силы.
Промах: Половина урона.

Пути совершенства

Ангельский мститель

«Подобно ангелу, я мщу за своего бога»

Требование: Класс Жрец

Вы становитесь особым эмиссаром своего бога, наделенным ангельскими талантами для распространения своей веры. При использовании ангельских талантов, вы ненадолго становитесь воплощением ангела: ваш лик приобретает ангельскую невыразительность, за плечами у вас вырастают астральные крылья, а нижняя часть тела исчезает.

Умения пути Ангельского мстителя

Ангельское действие (11 уровень): При использовании единицы действия для получения дополнительного действия, вы также получаете бонус +4 к атакам до начала своего следующего хода.

Астральный резонанс (11 уровень): При получении этого умения выберите форму энергии: звук, излучение или электричество. Если раненый враг в начале своего хода находится в пределах 5 клеток от вас, он получает урон энергией выбранного типа, равный вашему модификатору Харизмы.

Обращение с оружием (11 уровень): Вы владеете одним тяжелым клинком на ваш выбор.

Кровь и сияние (16 уровень): Враг, который при атаке делает вас раненым, подсвечивается святым сиянием, что даёт вам и вашим союзникам боевое превосходство над ним до конца его следующего хода.

Молитвы Ангельского мстителя

Астральная волна — **Атака Ангельского мстителя 11**

При возникновении ангельского лика, волна астральной энергии исходит от вас и накрывает врагов смертельной волной.

На сцену ✦ Духовный, Оружие; Звук, Излучение или Электричество
Стандартное действие **Ближняя** вспышка 2
Цель: Все враги во вспышке
Атака: Сила против Воли
Попадание: Урон типом энергии, выбранным для умения Астральный резонанс, 2[Ор] + модификатор Мудрости.

Ангельское присутствие — **Приём Ангельского мстителя 12**

Ангельский покров окутывает ваш облик, и вы становитесь воплощением божественного присутствия.

На день ✦ Духовный, Страх
Малое действие **Персональный**
Эффект: Враги получают штраф -2 к броскам атаки по вам до конца сцены или до того, как вы становитесь раненым.

Ангельский предок — **Атака Ангельского мстителя 20**

Вы вкладываете божественную энергию в одну сокрушительную атаку, превращающую вас в ангельскую сущность. У вас за плечами появляются сияющие крылья, а ваш облик становится сродни ангельскому.

На день ✦ Духовный, Оружие
Стандартное действие **Рукопашное** оружие
Цель: Одно существо
Атака: Сила против КД
Попадание: Урон 5[Ор] + модификатор Силы.
Эффект: Вы получаете скорость полёта 6 (парение) до конца сцены (правила парения описаны в *Руководстве Мастера*).

Божественный оракул

«Я видел твою судьбу, начертанную на волнах Астрального Моря».

Требование: Класс Жрец

Вы становитесь волеизъявлением своего божества, полным знаков и пророчеств. Когда вы используете ваши пророческие таланты, ваше лицо сияет серебряными глубинами Астрального Моря.

Умения пути Божественного оракула

Предвиденье (11 уровень): Вы и все союзники в пределах 5 клеток от вас не можете быть захвачены врасплох. Кроме того, вы совершаете две проверки инициативы, и используете желанную.

Пророческое действие (11 уровень): При использовании единицы действия для получения дополнительного действия, вы также получаете дополнительное действие движения, которое можете использовать позже в этой сцене.

Ужасающее провидение (16 уровень): Каждый раз, когда вы совершаете атаку против Воли, вы можете сделать два броска и использовать лучший результат. При промахе вы становитесь изумлёнными до конца своего следующего хода.

Молитвы Божественного оракула

Пророчество рока — **Атака Божественного оракула 11**

Вы предрекаете вашему врагу ужасный исход.

На сцену ✦ Духовный
Стандартное действие **Дальнобойный** 5
Цель: Одно существо
Эффект: Вы или один союзник, попавший в цель атакой, можете превратить это попадание в критическое. Этот талант длится до конца вашего следующего хода или до того как вы или союзник превратите обычное попадание в критическое.

Добрые знаки — **Приём Божественного оракула 12**

Вы вглядываетесь в будущее и предрекаете удачу себе и своим союзникам.

На день ✦ Духовный
Стандартное действие **Дальнобойный** 10
Цель: Вы и все союзники в пределах дальности
Эффект: Цели получают бонус таланта +5 ко всем броскам к20 до конца вашего следующего хода, но они не могут совершить критическое попадание, пока действует этот талант.

Молот судьбы — **Атака Божественного оракула 20**

Вы сокрушаете врага пророческими словами силы. Если ваш враг избегает удара, вы можете распутать нить судьбы и поступить иначе.

На день ✦ Духовный, Инструмент
Стандартное действие **Дальнобойный** 20
Цель: Одно существо
Атака: Мудрость против Воли
Попадание: Урон 5к10 + модификатор Мудрости.
Промах: Верните свой ход к моменту до того как вы сделали атаку, и вы не использовали этот талант. В этот ход выберите другое стандартное действие. Вы не можете использовать *молот судьбы* до следующей сцены.

Военный священник

«Насладитесь сполна даром битвы!»

Требования: Класс Жрец

Ваше божество требует битвы для достижения целей своего учения, и вы избраны быть священником в первой линии сражающихся. При использовании духовных талантов ваше оружие сияет святым светом.

Умения пути Военного священника

Выучка военного священника (11 уровень): Вы получаете бонус +1 к КД при использовании тяжелого доспеха.

Действие дополнительного урона (11 уровень): При использовании единицы действия для получения дополнительного действия вы добавляете половину своего уровня к урону, нанесённому каждой стандартной атакой в этот ход.

Стратегия военного священника (11 уровень): Один раз в сцену, если вы или один из смежных союзников при броске рукопашной или ближней атаки получает на кости «1», вы можете заявить о перебрасывании этого броска.

Вызов военного священника (16 уровень): При попадании неограниченной рукопашной атакой, вы можете пометить врага до конца сцены. Когда помеченный враг совершает шаг или атакует не вас, вы может совершить по нему провоцированную атаку. Когда вы помечаете нового врага, предыдущая метка, созданная с помощью этого умения, исчезает.

Молитвы Военного священника

Боевой клич — **Атака Военного священника 11**

Испуская очистительный боевой клич, вы атакуете окружающих врагов, вдохновляя союзников.

На сцену ✦ Духовный, Исцеление, Оружие
Стандартное действие **Ближняя** вспышка 1
Цель: Все враги во вспышке
Атака: Сила или Мудрость против Стойкости

Попадание: Урон 2[Ор] + модификатор Мудрости.

Эффект: Вы и все раненые союзники в пределах 10 клеток от вас можете использовать по исцелению.

Боевая благосклонность — **Приём Военного священника 12**

При совершении критического попадания ваше божество благоволит вам, даруя исцеление или восстанавливая одну из ваших молитв.

На день ✦ Духовный, Исцеление
Свободное действие **Персональный**
Триггер: Вы выкидываете «20» при рукопашной атаке

Эффект: Восстановите хиты, как если бы использовали два исцеления или восстановите один использованный атакующий талант жреца на день. Единожды применив этот талант, вы не можете восстановить его без продолжительного отдыха.

Огни битвы — **Атака Военного священника 20**

Произнеся могущественную молитву, вы обращаете ваших врагов в пылающие лучезарной энергией столбы.

На день ✦ Духовный, Излучение, Оружие
Стандартное действие **Ближняя** вспышка 5
Первичная цель: Все враги во вспышке
Атака: Сила или Мудрость против Воли

Попадание: Урон 10 + модификатор Силы или Мудрости, и продолжительный урон излучением 5 (спасение оканчивает). Совершите вторичную атаку.

Вторичная цель: Одно существо в пределах 5 клеток от вас, получающее продолжительный урон от этого таланта.

Вторичная атака: Сила или Мудрость против Реакции

Попадание: Урон 5[Ор] + модификатор Силы или Мудрости.

Эффект: Пока продолжительный урон не окончится на всех первичных целях, вы можете в последующих раундах стандартным действием повторять вторичную атаку этого таланта.

Сияющий служитель

«Я свет веры, тьму изгоняющий».

Требование: Класс Жрец

Вы становитесь светочем своего бога, озаряющим божественным сиянием каждый тёмный уголок мира. При использовании талантов с ключевым словом «излучение» ваш лик сияет светом солнца.

Умения пути Сияющего служителя

Сияющие атаки (11 уровень): Ваши атакующие таланты жреца и Сияющего служителя с ключевым словом «излучение» могут совершить критическое попадание при выпадении «19—20».

Лучезарное действие (11 уровень): При использовании единицы действия для получения дополнительного действия, вы можете выбрать врага, находящегося в пределах 5 клеток от вас. Этот враг получает продолжительный урон излучением 10 (спасение оканчивает).

Негасимый свет (16 уровень): Все спасброски, совершаемые демонами и нежитью для снятия установленных вами эффектов, получают штраф -2.

Молитвы Сияющего служителя

Солнечная ярость — **Атака Сияющего служителя 11**

Подобно сиянию солнца, лучезарный свет исходит от вас, разгоняя тень и нанося урон всему окружающему.

На сцену ✦ Духовный, Излучение, Инструмент
Стандартное действие **Ближняя** вспышка 3
Цель: Все враги во вспышке
Атака: Мудрость против Воли

Попадание: Урон излучением 2к6 + модификатор Мудрости. Если цель — нежить или демон, она становится ошеломлённой до конца вашего следующего хода.

Исцеляющее солнце — **Приём Сияющего служителя 12**

Вы сияете целительным солнечным светом, заживляющим раны союзников и отгоняющим чудовищ тьмы.

На день ✦ Духовный, Зона, Излучение, Исцеление
Стандартное действие **Ближняя** вспышка 2

Эффект: Вспышка создаёт зону божественного света до конца вашего следующего хода. Вы и все союзники, закончившие свой ход в зоне, восстанавливаете 5 + ваш модификатор Харизмы хитов. Демоны и нежить, оканчивающие ход в зоне, получают урон излучением 5 + ваш модификатор Харизмы.

Поддержание стандартным: Зона сохраняется.

Особенность: Зона исчезает в конце вашего хода, если вы ранены.

Лучезарный блеск — **Атака Сияющего служителя 20**

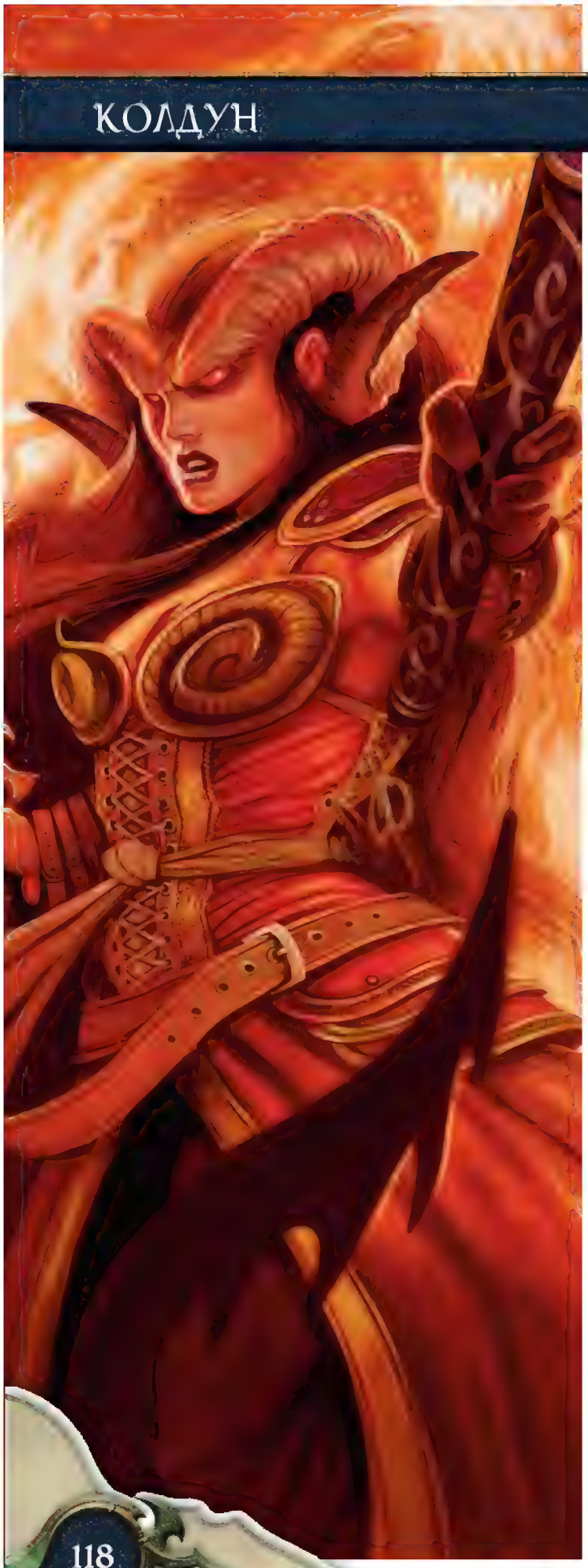
Вы испускаете сияющий луч опаляющего света во врага, поджигая его и обращая в пылающую сферу.

На день ✦ Духовный, Излучение, Инструмент
Стандартное действие **Дальнобойный** 20
Цель: Одно существо
Атака: Мудрость против Реакции

Попадание: Урон излучением 3к10 + модификатор Мудрости.

Эффект: В начале вашего следующего хода цель становится центром атаки вспышкой 5 клеток, которая действует только на врагов (исключая саму цель): Мудрость против Воли; урон излучением 3к10; половина урона при промахе.

КОЛДУН



«Тьма не страшна мне, демон! Я проклинаю тебя Символом Болезненного Знамения!»

ОСОБЕННОСТИ КЛАССА

Роль: Атакующий. Ваши атакующие таланты очень вредоносны и, зачастую, ослабляют или мешают цели каким-либо образом. Вы можете избежать атак, взлетев, телепортировавшись или став невидимым.

Источник силы: Магический. Вы получаете магическую силу, заключив договор с влиятельной сверхъестественной силой или забытой древней сущностью.

Ключевые характеристики: Харизма, Телосложение, Интеллект

Ношение доспехов: Доспехи из ткани, кожи

Владение оружием: Простое рукопашное, простое дальнобойное

Инструменты: Волшебные палочки, жезлы

Бонус к защите: +1 Реакция, +1 Воля

Хитов на 1 уровне: 12 + значение Телосложения

Хитов за уровень: 5

Исцелений в день: 6 + модификатор Телосложения

Тренированные навыки: На 1 уровне выберите 4 навыка для тренировки из прилагающегося списка классовых навыков.

Классовые навыки: Воровство (Лов), Запугивание (Хар), Знание Улиц (Хар), История (Инт), Магия (Инт), Обман (Хар), Проницательность (Мдр), Религия (Инт)

Варианты развития: Карающий колдун, лукавый колдун

Классовые умения: Договор колдуна, *мистический заряд,* Первый выстрел, Проклятье колдуна, Шаг в тень

Колдуны черпают свою магическую мощь от таинственных сущностей. Они общаются с разведкой дьяволов, духами фей, забрасывают противников мощными зарядами мистической силы и насылают на них колдовские проклятья. Вкупе с мистическими тайнами и опасным знанием, колдуны — хитрые и находчивые противники.

Как бы вы не получили своё тайное знание, плохая репутация, закрепленная за колдунами, может вас не касаться. Вы можете быть начитанным учёным, очарованным зловещим знанием, свободным скитальцем, ищущим неуловимую последнюю истину, отмеченным дьяволом охотником, пользующим адские заклятья для устранения зла или мрачным наёмником, скрывающимся за своими тёмными одеждами от пытливых странников и излишнего внимания. С другой стороны, вы можете быть истинным поклонником дьяволов, использующим свои способности для тирании слабых — к сожалению, некоторые колдуны именно такие.

Договор заключён. Обряды закончены. Символы окроплены кровью, а печати вскрыты. Ваше предназначение ждёт.

WILLIAM O'CONNOR

Создание колдуна

Два основных варианта развития колдуна — лукавый колдун и карающий колдун. Колдун полагается на Харизму, Телосложение и Интеллект. Ни один из талантов или способностей класса не зависит от Силы, Ловкости или Мудрости.

Карающий колдун

Без нежностей — вы хотите наносить урон. Вы крепче лукавого колдуна и владеете талантами для рукопашных атак и защит также превосходно, как и для дальнобойных. Ваши лучшие атакующие таланты основаны на Телосложении — сделайте его самой высокой характеристикой. Сделайте Интеллект вторым по значению, так как от него зависят особые бонусы к большинству ваших талантов, Реакция и КД улучшаются в том числе. Харизма, очевидно, третья в этом списке.

Карающему колдуну следует заключить адский или звёздный договор (смотрите «классовые умения»).

Рекомендуемая черта: Улучшенное Тёмное Благословение (человеческая черта: Всплеск Действий)

Рекомендуемые навыки: Запугивание, Знание Улиц, История, Магия

Рекомендуемые неограниченные таланты: *адский упрек, мистический заряд*

Рекомендуемый талант на сцену: *объятие вампира*

Рекомендуемый талант на день: *пламя Флегетона*

Лукавый колдун

Вы сторонник заклинаний, наносящих меньше урона, но наделяющих противников разнообразными штрафами и негативными состояниями. Вам проще сражаться издали, нежели вступать в ближний бой. Большинство ваших атакующих талантов полагается на Харизму, так что она должна быть с самым высоким значением. Многие ваши таланты получают бонус при хорошем значении Интеллекта, его значение — второе по величине. Телосложение — третья по важности характеристика, если вы захотите взять таланты, основанные на Телосложении. В любом случае, оно нужно для хорошей Стойкости.

Лукавому колдуну следует заключить фейский или звёздный договор (смотрите «классовые умения»).

Рекомендуемая черта: Улучшенный Туманный Шаг (человеческая черта: Человеческая Непоколебимость)

Рекомендуемые навыки: Воровство, Магия, Обман, Проницательность

Рекомендуемые неограниченные таланты: *жгучий взгляд, мистический заряд*

Рекомендуемый талант на сцену: *ведьмин огонь*

Рекомендуемый талант на день: *проклятье тёмных снов*

Обзор колдуна

Особенности: Вы превосходны в атаках с короткой дистанции, а ваши таланты запутывают и ослабляют противников. Вы легко переключаетесь с дальнобойных атак на рукопашные. Тем не менее, вы не очень стойки и полагаетесь на таланты уклонения и покров, чтобы избежать атак.

Религия: Колдуны почитают божества одарённости, магических сил и таинств. Это Кореллон, Йоун и Сеанин. Злые колдуны часто почитают Асмодея и Векну.

Расы: Тифлинги — колдуны от природы. Полурослики, полуэльфы и люди не менее часто становятся колдунами.

Классовые умения колдуна

Вам доступны следующие классовые умения.

Договор колдуна

Вы скованы договором с таинственной сущностью, от которой исходят ваши магические таланты. Выберите один из следующих договоров: адский договор, звездный договор или фейский договор. От выбора договора зависят следующие способности колдуна:

Неограниченные заклинания: Договор определяет одно из двух известных вам неограниченных заклинаний.

Предмет договора: В любом договоре есть предмет договора. Предмет договора — это возможность ещё сильнее проклинать врагов.

Выбранный вами договор также обеспечивает бонус к некоторым талантам колдуна. В конкретных талантах описывается эффект (если он есть) влияния выбранного Договора колдуна.

Адский договор

Давным-давно забытая раса дьяволов открыла секретный путь к силе, и показали его тифлингам древности, предав своего повелителя Асмодея. В своей ярости Асмодей уничтожил дьяволов-злоумышленников и стёр их имена из всех возможных мест — но вы дерзнули открыть их опасные секреты.

Адский упрёк: Вы знаете неограниченное заклинание *адский упрек*.

Тёмное благословение: Тёмное благословение — предмет вашего договора. Вы мгновенно получаете жизненную силу поверженного проклятого врага.

Когда хиты противника под вашим Проклятьем колдуна уменьшены до 0 или ниже, вы тут же получаете временные хиты, равные вашему уровню.

Звёздный договор

Вы овладели астрологией, изучая тайные имена звёзд и вглядываясь в Дальний Предел, получая таким образом, великую силу. Вы можете взывать к силам, сводящим с ума или вселяющим ужас в ваших врагов, влиять на удачу и судьбу, или уничтожать противников леденящей погибелью и проклятьями, нисходящими из глубины ночных небес.

Жуткое свечение: Вы знаете неограниченное заклинание *жуткое свечение*.

Опустошающая судьба: Предмет вашего договора — Опустошающая судьба. Ваше проклятье смешивается с потерянной жизненной силой проклятого врага, приоткрывая завесу будущего для вас.

Когда хиты противника под вашим Проклятьем колдуна уменьшены до 0 или ниже, вы получаете бонус +1 к одному любому броску к20 в течение вашего следующего хода (бросок атаки, спасбросок, проверка навыка или характеристики). Если вы не использовали этот бонус до конца вашего хода, бонус пропадает.

Этот бонус суммируется; если хиты трёх проклятых вами противников уменьшены до 0 или ниже, вы получаете бонус +3 к броскам к20 в течение своего хода.

Фейский договор

Вы заключили сделку с древними, чуждыми морали силами Страны Фей. Некоторые из них — первозданные духи земли, грозные и жестокие; некоторые — своенравные духи леса, неба или воды; прочие — воплощения времён года или сил природы, скитающиеся по волшебному царству как дикие боги. Они даруют разную магию, от жестокой и беспощадной до чудесной и очаровательной.

Жгучий взгляд: Вы знаете неограниченное заклинание *жгучий взгляд*.

Туманный шаг: Туманный шаг — предмет вашего договора. Вы мгновенно становитесь серебристым туманом, протекающим небольшое расстояние, и вновь становитесь самим собой, что позволяет вам сбежать или совершить манёвр, чтобы подготовить смертельную атаку.

Когда хиты противника под вашим Проклятьем колдуна уменьшены до 0 или ниже, вы можете немедленно телепортироваться на 3 клетки свободным действием.

Мистический заряд

Все колдуны обладают неограниченным талантом *мистический заряд*. Этот талант может использоваться в качестве стандартной атаки. Кроме него вам достаётся ещё один неограниченный талант, определяемый вашим Договором колдуна.

Первый выстрел

Если никто из ваших союзников не находится к цели ближе чем вы, то вы получаете бонус +1 к броскам дальнобойной атаки по этой цели.

Проклятье колдуна

Один раз в ход вы можете малым действием наложить Проклятье колдуна на ближайшего врага, которого вы способны видеть. Проклятый противник более уязвим к вашим атакам. Если вы попадаете по проклятому противнику атакой, то наносите дополнительный урон. Вы определяете, наносить ли дополнительный урон после броска урона. Вы можете нанести этот дополнительный урон только один раз за ход.

Эффект Проклятья колдуна длится до конца сцены, или пока хиты жертвы не уменьшатся до 0 или ниже.

Вы можете насылать проклятья на разных противников по ходу сцены; каждое проклятие требует использования малого действия. Вы не можете наслать Проклятье колдуна на существо уже проклятое вами или находящееся под Проклятьем колдуна другого персонажа.

С развитием в уровнях, наносимый вами дополнительный урон растёт:

Уровень	Дополнительный урон от Проклятья колдуна
1—10	+1к6
11—20	+2к6
21—30	+3к6

Шаг в тень

Если вы в свой ход переместились как минимум на 3 клетки с места, в котором находились в начале хода, вы получаете покров до конца своего следующего хода.

Инструменты

Колдуны используют жезлы и волшебные палочки для проведения и направления магической силы. Колдун добавляет бонус улучшения жезла или палочки к броскам атаки и урона талантами колдуна, а также к талантам пути совершенства колдуна с ключевым словом «инструмент». Колдун может использовать эти таланты и без жезла или палочки, но не будет получать бонуса, обеспеченного инструментом.

Ритуальный клинок — особый магический кинжал, который может быть использован в качестве инструмента для талантов колдуна и талантов пути совершенства колдуна. Такие кинжалы высоко ценятся у колдунов.

Таланты колдуна

Ваши таланты называются заклинаниями. Каждый талант связан с одним из трёх договоров, но вы не ограничены в выборе талантов только своего договора. На самом деле многие колдуны выбирают, по меньшей мере, несколько талантов, не относящихся к договору, чтобы быть более функциональными.

Заклинания адского договора используют значение вашего Телосложения. Тёмная энергия, которой вы владеете, губительна для смертного тела, но благодаря физической решительности и дисциплине вы используете её без вреда. Заклинания фейского договора полагаются на Харизму. Ваша сила воли и способность договариваться с духами — ключ к заклинаниям этого типа. Звёздный договор требует от вас физической привычки к вибрациям иноземной энергии (Телосложение), а также честолюбия и достаточной решимости, чтобы подчинить превратности судьбы своей воле (Харизма).

Неограниченные заклинания 1 уровня

Адский упрек — Атака колдуна (адского) 1

Вы указываете пальцем, и вашего врага охватывает адское пламя, подпитываемое вашим гневом и болью. Если вас ранят, пламя вспыхивает ещё раз, перед тем как угаснуть.

Неограниченный ✦ Инструмент, Магический, Огонь
Стандартное действие **Дальнобойный** 10
Цель: Одно существо
Атака: Телосложение против Реакции
Попадание: Урон огнём 1к6 + модификатор Телосложения. В первый раз до конца вашего следующего хода, когда вы получаете урон, цель получает дополнительный урон огнём 1к6 + модификатор Телосложения.
На 21 уровне урон и дополнительный урон увеличиваются до 2к6 + модификатор Телосложения.

Жгучий взгляд Атака колдуна (фейского) 1

Вы пристально смотрите на врага, и ваши глаза быстро мерцают сверкающими красками. Противник поддаётся вашему ментальному контролю, и вы исчезаете из его поля зрения.

Неограниченный ✦ Инструмент, Магический, Очарование, Психическая энергия
Стандартное действие **Дальнобойный** 10
Цель: Одно существо
Атака: Харизма против Воли

Попадание: Урон психической энергией 1к6 + модификатор Харизмы и вы становитесь невидимым для цели до начала своего следующего хода.

На 21 уровне урон увеличивается до 2к6 + модификатор Харизмы.

Жуткое свечение Атака колдуна (звёздного) 1

Вы излучаете сверкающую вспышку, пронзающую холодным светом звезд свыше, окутывая врагов мучительным свечением. По приближении к вам свечение становится всё ярче и смертоноснее.

Неограниченный ✦ Излучение, Инструмент, Магический, Страх
Стандартное действие **Дальнобойный** 10
Цель: Одно существо
Атака: Харизма или Телосложение против Стойкости

Попадание: Урон излучением 1к6 + модификатор Харизмы или Телосложения. Если цель приближается к вам в свой следующий ход, то получает дополнительный урон 1к6 + модификатор Харизмы или Телосложения.

На 21 уровне урон и дополнительный урон увеличиваются до 2к6 + модификатор Харизмы или Телосложения.

Мистический заряд Атака колдуна (любого) 1

Вы запускаете в своих врагов заряд тьмы, потрескивающий мистической энергией.

Неограниченный ✦ Инструмент, Магический
Стандартное действие **Дальнобойный** 10
Цель: Одно существо
Атака: Харизма или Телосложение против Реакции

Попадание: Урон 1к10 + модификатор Харизмы или Телосложения.

На 21 уровне урон увеличивается до 2к10 + модификатор Харизмы или Телосложения.

Особенность: На 1 уровне вы определяете, какую характеристику вы будете использовать с этим талантом — Харизму или Телосложение. Выбранную характеристику нельзя изменить.

Этот талант считается стандартной дальнобойной атакой. Когда талант позволяет вам совершить стандартную дальнобойную атаку, вы можете использовать этот талант.

Заклинания на сцену 1 уровня

Ведьмин огонь Атака колдуна (фейского) 1

Из глубин Страны Фей вы достаёте сверкающее белое пламя и помещаете его в разум и тело врага. Потоки серебристого пламени вырываются наружу из его глаз, рта и рук; агония нарушает все его мысли.

На сцену ✦ Инструмент, Магический, Огонь
Стандартное действие **Дальнобойный** 10
Цель: Одно существо
Атака: Харизма против Воли

Попадание: Урон огнём 2к6 + модификатор Харизмы и цель получает штраф -2 к броскам атаки до конца вашего следующего хода.

Фейский договор: Штраф к броскам атаки равен 2 + ваш модификатор Интеллекта.

Дьявольская хватка Атака колдуна (адского) 1

Вы изгибаете руку когтём, и вокруг вашего противника формируется огромная лапа из сернистой тьмы.

На сцену ✦ Инструмент, Магический
Стандартное действие **Дальнобойный** 10
Цель: Одно существо, размером не больше Большого
Атака: Телосложение против Стойкости

Попадание: Урон 2к8 + модификатор Телосложения и вы сдвигаете цель на 2 клетки.

Адский договор: Вы сдвигаете цель на количество клеток, равное 1 + ваш модификатор Интеллекта.

Жуткое слово Атака колдуна (звёздного) 1

Вы шепчете одно слово невообразимой космической тайны своему противнику. Его разум ужасается.

На сцену ✦ Инструмент, Магический, Психическая энергия, Страх
Стандартное действие **Дальнобойный** 5
Цель: Одно существо
Атака: Харизма против Воли

Попадание: Урон психической энергией 2к8 + модификатор Харизмы и цель получает штраф -1 к Воле до конца вашего следующего хода.

Звёздный договор: Штраф к Воле равен 1 + ваш модификатор Харизмы.

Объятие вампира Атака колдуна (адского) 1

Лента вихрящейся тьмы устремляется от вашей руки к сердцу жертвы, а вы становитесь сильнее, поглощая её жизненную силу.

На сцену ✦ Инструмент, Магический, Некротическая энергия
Стандартное действие **Дальнобойный** 5
Цель: Одно существо
Атака: Телосложение против Воли

Попадание: Урон некротической энергией 2к8 + модификатор Телосложения и вы получаете 5 временных хитов.

Адский договор: Вы получаете временные хиты в количестве 5 + ваш модификатор Интеллекта.

Заклинания на день 1 уровня

Доспехи Агатиса Атака колдуна (адского) 1

Вы окружаете себя коконом чёрного льда из тёмного и унылого царства. Он оберегает вас от атак и излучает жуткий холод.

На день ✦ Магический, Холод
Стандартное действие **Персональный**

Эффект: Вы получаете временные хиты в количестве 10 + ваш модификатор Интеллекта. До конца сцены противники, начинающие ход в соседней с вами клетке, получают урон холодом 1к6 + модификатор Телосложения.

Жуткая звезда Атака колдуна (звёздного) 1

Вы создаёте сферу болезненного бело-голубого свечения размером с кулак, которая, вращаясь вокруг вашего врага, обжигает его. Жгучие лучи вырываются из неё, как метательные кинжалы света, сдерживая его на месте.

На день ✦ Излучение, Инструмент, Магический, Страх
Стандартное действие **Дальнобойный** 10
Цель: Одно существо
Атака: Харизма против Воли

Попадание: Урон излучением 3к6 + модификатор Харизмы, и цель становится обездвиженной до конца вашего следующего хода.

Промах: Половина урона, и цель становится замедленной до конца вашего следующего хода.

Эффект: Цель получает штраф -2 к Воле (спасение оканчивает).

Пламя Флегетона Атака колдуна (адского) 1

Ручьи липкого жидкого пламени появляются и низвергаются на цель. Всё легковоспламеняющееся тут же загорается и горит даже после затихания потоков магического огня.

На день ✦ Инструмент, Магический, Огонь
Стандартное действие **Дальнобойный** 10
Цель: Одно существо
Атака: Телосложение против Реакции

Попадание: Урон огнём 3к10 + модификатор Телосложения.

Эффект: Цель получает продолжительный урон огнём 5 (спасение оканчивает).

Проклятье тёмных снов Атака колдуна (фейского) 1

Вы внушаете врагу кошмар наяву, так что он не может теперь различить реальность и вымысел. Под влиянием этого он раскачивается, пытаясь не упасть с вымышленной высоты или не наступить на несуществующего аспида.

На день ✦ Инструмент, Магический, Очарование, Психическая энергия
Стандартное действие **Дальнобойный** 10
Цель: Одно существо
Атака: Харизма против Воли

Попадание: Урон психической энергией 3к10 + модификатор Харизмы, и вы сдвигаете цель на 3 клетки.

Промах: Половина урона.

Эффект: Цель попадает под действие тёмных снов (спасение оканчивает). До окончания этого эффекта вы можете начиная со следующего хода один раз в раунд малым действием сдвигать цель на 1 клетку.

Заклинания-приёмы 2 уровня

Бесплотный шаг Приём колдуна (звёздного) 2

Вы покидаете фазу этого мира, чтобы немедленно перенестись на короткое расстояние. Вновь появившись, вы остаётесь вне фазы, вас трудно ранить и сложно помешать вам.

На сцену ✦ Магический, Телепортация
Действие движения **Персональный**

Эффект: Вы можете телепортироваться на 3 клетки и получаете бонус таланта +2 ко всем защитам до конца своего следующего хода.

Вуаль тени Приём колдуна (звёздного) 2

Вы покрываетесь завесой густой тьмы. Когда она рассеивается, вас трудно увидеть или услышать.

На сцену ✦ Иллюзия, Магический
Малое действие **Персональный**

Эффект: Вы получаете бонус таланта +5 к проверкам Скрытности до конца своего следующего хода.

Дьявольская устойчивость Приём колдуна (адского) 2

Вы взываете к своему древнему покровителю, чтобы он защитил вас своей силой. Ваша плоть наполняется мистической силой, уменьшая эффект вражеских ударов.

На день ✦ Магический
Малое действие **Персональный**

Эффект: Вы получаете временные хиты в количестве, равном 5 + ваш модификатор Телосложения.

Соблазнительные речи Приём колдуна (фейского) 2

Вы становитесь на время воплощением грации и живости вашего потустороннего покровителя. Ваш голос становится сильным и красноречивым.

На сцену ✦ Магический
Малое действие **Персональный**

Эффект: Вы получаете бонус таланта +5 к следующей проверке Запугивания, Обмана или Переговоров в этой сцене.

Заклинания на сцену 3 уровня

Ветреный шаг Атака колдуна (фейского) 3

Вы призываете невидимый вихрь фейской силы, который хлещет ближайших врагов... Вы входите в воронку и появляетесь где-то неподалеку.

На сцену ✦ Инструмент, Магический, Телепортация
Стандартное действие **Ближняя** вспышка 1
Цель: Все существа во вспышке
Атака: Харизма против Стойкости

Попадание: Урон 1к8 + модификатор Харизмы и цель становится обездвиженной до конца вашего следующего хода.

Эффект: Вы телепортируетесь на 5 клеток.

Фейский договор: Вы телепортируетесь на количество клеток, равное 5 + ваш модификатор Интеллекта.

Мистический дождь Атака колдуна (фейского) 3

Вы выстреливаете пурпурными лучами мистической силы по своим врагам.

На сцену ✦ Инструмент, Магический
Стандартное действие **Дальнобойный** 10
Цели: Одно существо или два существа на расстоянии не более 5 клеток друг от друга
Атака: Харизма против Реакции, отдельная атака по каждой цели

Попадание: Урон 2к8 + модификатор Харизмы.

Фейский договор: Получите бонус каждому броску урона от атаки, равный модификатору вашего Интеллекта.

Огненный болт Атака колдуна (адского) 3

Вы создаёте снаряд из золотистого пламени и кидаете его во врага. Всякий, кто стоит рядом с целью, загорается.

На сцену ✦ Инструмент, Магический, Огонь
Стандартное действие **Дальнобойный** 10
Цель: Одно существо
Атака: Телосложение против Реакции

Попадание: Урон огнём 3к6 + модификатор Телосложения, смежные с целью существа получают урон огнём 1к6 + модификатор Телосложения.

Адский договор: Существа, смежные с целью, получают дополнительный урон огнём, равный вашему модификатору Интеллекта.

Холодная тьма Атака колдуна (звёздного) 3

Вы создаёте вокруг врага замораживающую чёрную тень, маленький кусочек ледяной тьмы из глубин ночных небес. Противник недостаточно хорошо видит, чтобы защитить себя, а тени всё сильнее и сильнее обволакивают его.

На сцену ✦ Инструмент, Магический, Страх, Холод
Стандартное действие **Дальнобойный** 10
Цель: Одно существо
Атака: Телосложение против Стойкости

Попадание: Урон холодом 2к8 + модификатор Телосложения, а цель предоставляет боевое превосходство вам и вашим союзникам до конца вашего следующего хода.

Звёздный договор: Цель до конца вашего следующего хода получает штраф к КД, равный модификатору вашего Интеллекта.

Заклинания на день 5 уровня

Авернийское извержение Атака колдуна (адского) 5

Ядовито-оранжевые испарения со свистом вырываются из недр земли, а затем внезапно воспламеняются с громким взрывом. Все существа в зоне загораются от пламени.

На день ✦ Инструмент, Магический, Огонь
Стандартное действие **Зональная** вспышка 1 в пределах 10 клеток
Цель: Все существа во вспышке
Атака: Телосложение против Реакции

Попадание: Урон огнём 2к10 + модификатор Телосложения.

Эффект: Цель получает продолжительный урон огнём 5 (спасение оканчивает).

Голод Хадара Атака колдуна (звёздного) 5

Вы создаёте зону, полную непроницаемой тьмы, наполненную летающими, колышущимися, клыкастыми тенями. Тени вгрызаются в саму жизненную силу существ, пойманных внутри.

На день ✦ Зона, Инструмент, Магический, Некротическая энергия
Стандартное действие **Зональная** вспышка 1 в пределах 10 клеток

Эффект: Вспышка создаёт зону тьмы до конца вашего следующего хода, блокирующую линию обзора. Существа, входящие или начинающие свой ход внутри зоны, получают урон некротической энергией 2к10. Существо может получить этот урон не больше одного раза за раунд.

Поддержание малым: Когда вы поддерживаете талант, вы совершаете вторичную атаку.

Вторичная цель: Все существа в пределах зоны

Вторичная атака: Телосложение против Стойкости

Попадание: Урон некротической энергией 1к6 + модификатор Телосложения.

Корона безумия Атака колдуна (фейского) 5

Вы «надеваете» иллюзорную вращающуюся корону на голову противнику. Под её психическим воздействием он перестаёт различать врагов и друзей.

На день ✦ Инструмент, Магический, Очарование, Психическая энергия
Стандартное действие **Дальнобойный** 10
Цель: Одно существо
Атака: Харизма против Воли

Попадание: Урон психической энергией 2к10 + модификатор Харизмы, и цель должна свободным действием совершить стандартную рукопашную атаку по одному из своих смежных союзников на ваш выбор.

Промах: Половина урона.

Эффект: Цель попадает под действие безумия (спасение оканчивает). Пока этот эффект действует, вы можете один раз в раунд, начиная со следующего хода, малым действием заставить цель совершить свободным действием стандартную рукопашную атаку по одному из своих смежных союзников на ваш выбор.

Проклятье кровавых клыков Атака колдуна (фейского) 5

Вы призываете жутких призрачных тварей из темнейших и диких глубин Страны Фей. В этом мире проявляются лишь их убийственные клыки, рвущие и кусающие в безумной ярости проклятого вами противника.

На день ✦ Инструмент, Магический
Стандартное действие **Дальнобойный** 10
Цель: Одно существо
Атака: Харизма против Реакции

Попадание: Урон 3к10 + модификатор Харизмы.

Промах: Половина урона.

Эффект: Цель попадает под действие кровавых клыков (спасение оканчивает). Пока этот эффект действует, вы можете один раз в раунд, начиная со следующего хода, малым действием причинить урон 1к10 цели и всем смежным с ней врагам.

Заклинания-приёмы 6 уровня

Паучьи лапки Приём колдуна (адского) 6

Вы наделяете себя способностью прилипать к большинству поверхностей и взбираться по ним с лёгкостью насекомого.

На сцену ✦ Магический
Действие движения **Персональный**

Эффект: На это действие движения вы получаете скорость лазания, равную вашей обычной скорости.

Фейский обмен Приём колдуна (фейского) 6

Вы проходите сквозь вуаль Страны Фей в место, где находится ваш союзник, и появляетесь там в этом мире. Ваш союзник мгновенно оказывается в вашей начальной точке.

На сцену ✦ Магический, Телепортация
Действие движения **Дальнобойный** 10
Цели: Вы и один согласный союзник

Эффект: Вы и ваш союзник меняетесь местами.

Саван чёрной стали Приём колдуна (адского) 6

Взывая к силе ваших темных покровителей, вы превращаете свою кожу в живую сталь, чернённую и прочную, но достаточно эластичную для движения. Вы несколько теряете в скорости, но становитесь более стойким.

На день ✦ Магический
Малое действие **Персональный**

Эффект: Ваша кожа становится живой сталью. Вы получаете бонус таланта +2 к КД и Стойкости и штраф -2 к скорости до конца сцены. Вы можете прекратить этот эффект малым действием.

Удача тёмного Приём колдуна (звёздного) 6

Отрицая то, что уготовала вам судьба, вы взываете к звезде сомнений и пытаетесь переписать то, что уже свершилось.

На день ✦ Магический
Свободное действие **Персональный**
Триггер: Вы сделали бросок кости, и он вам не нравится

Эффект: Перебросьте бросок атаки, проверку навыка, проверку характеристики или спасбросок, используя наибольший из двух результатов.

Заклинания на сцену 7 уровня

Вопящий рок — Атака колдуна (адского) 7

Вы выпускаете разрушительный разряд, крошащий плоть и камень. Сверхъестественный ужас исходит от вашего заряда, и противник отступает в испуге.

На сцену ✦ Звук, Инструмент, Магический, Страх
Стандартное действие **Ближняя** волна 3
Цель: Все существа в волне
Атака: Телосложение против Стойкости
Попадание: Урон звуком 2к6 + модификатор Телосложения и вы толкаете цель на 2 клетки.

Адский договор: Вы толкаете цель на количество клеток, равное 1 + ваш модификатор Интеллекта.

Помутнение рассудка — Атака колдуна (фейского) 7

Вы поражаете мозг врага нереальными образами, так, что он ничего больше не видит.

На сцену ✦ Иллюзия, Инструмент, Магический, Психическая энергия
Стандартное действие **Дальнобойный** 10
Цель: Одно существо
Атака: Харизма против Воли
Попадание: Урон психической энергией 1к10 + модификатор Харизмы, вы и все ваши союзники в пределах дальности становитесь невидимыми для цели до конца вашего следующего хода.

Фейский договор: Вы получаете бонус таланта к проверкам Скрытности до конца сцены, равный вашему модификатору Интеллекта.

Проклятье адской луны — Атака колдуна (адского) 7

Неярким мерцанием, призрачное серебро охватывает вашего врага и поднимает в воздух. Это зловещее сияние вбрасывает в его тело смертельный яд.

На сцену ✦ Инструмент, Магический, Яд
Стандартное действие **Дальнобойный** 10
Цель: Одно существо
Атака: Телосложение против Стойкости
Попадание: Урон ядом 2к8 + модификатор Телосложения и цель становится обездвиженной в 5 футах над землей до конца вашего следующего хода.

Адский договор: Вы получаете бонус к броску урона, равный вашему модификатору Интеллекта.

Символ болезненного знамения — Атака колдуна (звёздного) 7

Вы пальцем очерчиваете в воздухе горящую руну, насылая неудачу на врага. Линии мистической энергии рассекают его тело, пока вы рисуете символ, и удача на некоторое время сама отворачивается от него.

На сцену ✦ Инструмент, Магический
Стандартное действие **Дальнобойный** 10
Цель: Одно существо
Атака: Харизма против Воли
Попадание: Урон 2к6 + модификатор Харизмы и цель должна сделать два броска на следующую атаку и использовать результат с меньшим значением.

Звёздный договор: Когда цель совершает два броска, она применяет к каждому из них штраф, равный вашему модификатору Интеллекта.

Заклинания на день 9 уровня

Взывание к Хираду — Атака колдуна (звёздного) 9

Ваши брови вспыхивают бледно-голубым пламенем, пока вы взываете к Хираду, звезде злого знамения. Разум вашего врага горит пламенем Хирада, а вы телепортируете его куда пожелаете.

На день ✦ Инструмент, Магический, Психическая энергия, Телепортация
Стандартное действие **Дальнобойный** 10
Цель: Одно существо
Атака: Телосложение против Воли
Попадание: Урон психической энергией 3к8 + модификатор Телосложения, и вы телепортируете цель в свободную клетку в пределах 3 клеток от вас.
Эффект: Вы можете до конца сцены один раз в раунд, начиная со следующего хода, малым действием совершать атаку Телосложением против Воли, если цель находится в пределах дальности этого таланта, но не обязательно в пределах видимости. При попадании вы телепортируете цель в свободную клетку в пределах 3 клеток от вас. При промахе эффект заканчивается.

Вор пяти судеб — Атака колдуна (звёздного) 9

Вы связываете удачу цели с пятью зловещими звездами. Под их влиянием противника настигают все возможные неудачи.

На день ✦ Инструмент, Магический, Некротическая энергия
Стандартное действие **Дальнобойный** 10
Цель: Одно существо
Атака: Харизма против Воли
Попадание: Урон психической энергией 2к6 + модификатор Харизмы, и цель подвергается проклятью пяти судеб. До окончания этого эффекта цель получает штраф -4 к броскам атаки и спасброскам, а также получает уязвимость 5 ко всем видам урона. Эффект оканчивается когда с целью пять раз произойдёт что-нибудь из этого списка: цель совершает бросок атаки, цель совершает спасбросок, цель получает урон.
Промах: Половина урона. Кроме того, цель подвергается проклятью пяти судеб, но оно оканчивается после двух событий из указанного выше списка.

Железный шип Дис — Атака колдуна (адского) 9

Вы призываете из ада копьё из красного железа и бросаете его во врага. Пробивая одежду, доспехи, плоть и кожу, оно приковывает его к тому месту, где он стоял.

На день ✦ Инструмент, Магический
Стандартное действие **Дальнобойный** 10
Цель: Одно существо
Атака: Телосложение против Реакции
Попадание: Урон 3к10 + модификатор Телосложения, и цель становится обездвиженной (спасение оканчивает).
Промах: Половина урона, и цель становится замедленной. (спасение оканчивает).

Проклятье чёрного холода — Атака колдуна (фейского) 9

Вы создаёте ограждение из острых морозных игл вокруг врага. Они медленно замораживают его, и если цель двигается или дотрагивается до них, то они становятся длиннее и острее.

На день ✦ Инструмент, Магический, Холод
Стандартное действие **Дальнобойный** 10
Цель: Одно существо
Атака: Харизма против Реакции
Попадание: Урон холодом 3к8 + модификатор Харизмы.
Эффект: Цель получает урон холодом 1к8 каждый раз, когда она впервые за свой ход перемещается (спасение оканчивает). Пока этот эффект действует, вы можете один раз в раунд, начиная со следующего хода, малым действием причинить цели урон холодом 10.

Заклинания-приёмы 10 уровня

Бес-посланник — Приём колдуна (адского) 10

Вы призываете из преисподней похожую на беса сущность для передачи сообщения другому существу.

На день ✦ Магический, Созидание
Стандартное действие **Дальнобойный** 100 миль

Эффект: Вы шепчете сообщение в воздух и похожая на беса сущность появляется рядом с существом, для которого у вас сообщение, и передаёт послание. Если у существа есть ответ, то бес появляется рядом с вами в конце вашего следующего хода, чтобы сообщить его. Если у существа нет ответа или оно за пределами дальности, то бес появляется рядом с вами в конце вашего следующего хода, чтобы известить вас. После этого бес исчезает.

Защитный мрак — Приём колдуна (звёздного) 10

Вы призываете завихряющийся щит тьмы из далёкого царства, помещая его между собой и жуткой опасностью.

На день ✦ Магический
Немедленный ответ **Персональный**
Триггер: По вам попала атака

Эффект: Уменьшите урон от атаки до 0. Если атака затрагивала другие цели, они получают урон как обычно.

Прыжок колдуна — Приём колдуна (фейского) 10

Вы прыгаете сквозь мистическую вуаль в Страну Фей. Мгновение спустя вы возвращаетесь с небольшим смещением.

На день ✦ Магический, Телепортация
Действие движения **Персональный**

Эффект: Вы телепортируетесь на 6 клеток. Для этого не требуется линии обзора до места назначения, но если вы попытаетесь телепортироваться в место, которое не можете занять, вы не перемещаетесь.

Состояние тени — Приём колдуна (звёздного) 10

Вы разлетаетесь роем теней, похожих на летучих мышей.

На день ✦ Магический, Превращение
Малое действие **Персональный**

Эффект: Вы становитесь тенью до конца сцены или на 5 минут. В этом состоянии вы неосязаемы, получаете скорость полёта 6, и не можете совершать стандартные действия. Возвращение в нормальное состояние — малое действие.

Заклинания на сцену 13 уровня

Воронка холодного огня — Атака колдуна (звёздного) 13

Вы создаёте вокруг врага вращающуюся воронку сверкающей, но холодной энергии. Расходящееся свечение холодного огня бьёт всех существ поблизости.

На сцену ✦ Инструмент, Магический; Излучение или Холод
Стандартное действие **Дальнобойный** 10
Первичная цель: Одно существо
Атака: Телосложение против Стойкости

Попадание: Урон 3к8 + модификатор Телосложения (выберите урон излучением или холодом).

Эффект: Совершите вторичную атаку.

Вторичная цель: Все смежные с первичной целью существа

Вторичная атака: Телосложение против Реакции

Попадание: Урон 1к10 + модификатор Телосложения (выберите урон излучением или холодом).

Звёздный договор: Вы получаете бонус к броскам урона по первичным и вторичным целям, равный вашему модификатору Интеллекта.

Вырванная душа — Атака колдуна (адского) 13

Вы выжигаете душу врага зарядом изумрудной энергии, которая сильно ослабляет его на короткое время.

На сцену ✦ Инструмент, Магический, Некротическая энергия
Стандартное действие **Дальнобойный** 10
Цель: Одно существо
Атака: Телосложение против Воли

Попадание: Урон некротической энергией 2к8 + модификатор Телосложения и цель становится ослабленной до конца вашего следующего хода.

Адский договор: Атака причиняет дополнительный урон, равный вашему модификатору Интеллекта.

Очаровательное шептание — Атака колдуна (фейского) 13

Вы шепчете слова потусторонней силы, сводящие смертных с ума.

На сцену ✦ Инструмент, Магический, Очарование, Психическая энергия
Стандартное действие **Дальнобойный** 10
Цель: Одно существо
Атака: Харизма против Воли

Попадание: Урон психической энергией 2к8 + модификатор Харизмы. До конца вашего следующего хода цель считает всех существ врагами для нанесения провоцированных атак, и должна совершать все возможные провоцированные атаки.

Фейский договор: Цель получает бонус таланта к этим броскам атаки, равный вашему модификатору Интеллекта.

Терзающая буря — Атака колдуна (адского) 13

Вы призываете сбивающий циклон из нижних планов. Он окружает врага, избивая его громкими раскатами грома и отталкивая на небольшое расстояние.

На сцену ✦ Звук, Инструмент, Магический
Стандартное действие **Дальнобойный** 10
Цель: Одно существо
Атака: Телосложение против Стойкости

Попадание: Урон звуком 2к10 + модификатор Телосложения и вы сдвигаете цель на 5 клеток.

Адский договор: Вы сдвигаете цель на количество клеток, равное 5 + ваш модификатор Интеллекта.

Заклинания на день 15 уровня

Жаждущая утроба — Атака колдуна (адского) 15

Щелчком пальцев вы создаёте призрачное похожее на угря существо на своей ладони и бросаете его во врага. Оно само зацепляется на нем и пьёт его кровь... а вы становитесь сильнее.

На день ✦ Инструмент, Магический, Исцеление
Стандартное действие **Дальнобойный** 5
Цель: Одно существо
Атака: Телосложение против Стойкости

Попадание: Урон 4к8 + модификатор Телосложения, и вы восстанавливаете хиты, равные половине причинённого урона.

Промах: Половина урона, и вы восстанавливаете хиты, равные половине причинённого урона.

Эффект: Цель попадает под действие пасти (спасение оканчивает). Пока этот эффект действует, вы можете один раз в раунд, начиная со следующего хода, малым действием причинить цели урон 10, а также восстановить количество хитов, равное половине этого урона.

Огнерой Атака колдуна (адского) 15

Огненные скорпионы выползают из трещин в земле и безумно жаля, обступают вашего противника и существ рядом с ним.

На день ✦ Инструмент, Магический, Огонь, Яд
Стандартное действие **Дальнобойный** 10
Цель: Одно существо
Атака: Телосложение против Реакции

Попадание: Урон огнём и ядом 4к10 + модификатор Телосложения.

Промах: Половина урона.

Эффект: Вы можете до конца сцены один раз в раунд стандартным действием совершать по цели атаку Телосложением против Стойкости. При попадании цель и все смежные с ней существа получают урон огнём и ядом 2к10 + модификатор Телосложения. При промахе вы причиняете половину урона, и эффект заканчивается.

Проклятье золотого тумана Атака колдуна (фейского) 15

Вы погружаете врага в сон наяву. Он видит себя в царстве мистической красоты и воспринимает реальный мир как призрачную тень самого себя.

На день ✦ Инструмент, Магический, Очарование, Психическая энергия
Стандартное действие **Дальнобойный** 10
Цель: Одно существо
Атака: Харизма против Воли

Попадание: Урон психической энергией 2к6 + модификатор Харизмы, и цель в своих ходах не получает стандартное действие (спасение оканчивает).

Промах: Половина урона, и цель не получает стандартное действие в свой следующий ход.

Усики Тубана Атака колдуна (звёздного) 15

Из замороженных изумрудных вод под звездой Тубан вы призываете блестящие зелёные щупальца. Спускаясь сверху, они хватают ваших врагов, вытягивая тепло их тел и делая их неподвижными.

На день ✦ Зона, Инструмент, Магический, Холод
Стандартное действие **Зональная** вспышка 1 в пределах 10 клеток
Цель: Все существа во вспышке
Атака: Телосложение против Стойкости

Попадание: Урон холодом 3к10 + модификатор Телосложения и цель становится обездвиженной (спасение оканчивает).

Эффект: Вспышка создаёт зону усиков, которая исчезает в конце вашего следующего хода.

Поддержание малым: Совершите атаку Телосложением против Стойкости по всем целям в зоне. При попадании цель получает урон холодом 1к10 + модификатор Телосложения.

Заклинания-приёмы 16 уровня

Око колдуна Приём колдуна (звёздного) 16

Вы открываете на лбу мистический третий глаз, связывая его с чувствами другого существа неподалеку.

На день ✦ Магический
Малое действие **Дальнобойный** 10
Цель: Одно существо

Эффект: Вы видите глазами цели. Цель не знает, что вы делаете это. Вы получаете линию обзора и линию воздействия от цели для своих атаки. Ваши таланты колдуна могут начинаться из клетки цели. Всякий раз, когда вы используете талант через эту связь, между бровей цели ненадолго проявляется мистический третий глаз (спасение оканчивает).

Плащ теней Приём колдуна (адского) 16

Вы становитесь парящей тенью, быстрой и неуловимой.

На сцену ✦ Магический
Действие движения **Персональный**

Эффект: Пролетите количество клеток, равное вашей скорости + 2. Если вы не приземлитесь в конце этого перемещения, вы падаете. Вы до конца своего следующего хода становитесь неосязаемым и вы не можете воздействовать, атаковать и применять таланты на существ и предметы.

Раздражающая неуловимость Приём колдуна (фейского) 16

Вы переносите себя через границу миров, телепортируясь на короткую дистанцию. Когда вы возвращаетесь из Страны Фей, вы окружены волшебной невидимостью.

На сцену ✦ Иллюзия, Магический, Телепортация
Действие движения **Персональный**

Эффект: Вы становитесь невидимым, а затем телепортируетесь на 4 клетки. Невидимость длится до начала вашего следующего хода.

Заклинания на сцену 17 уровня

Жаждущие щупальца Атака колдуна (фейского) 17

Вы опускаете руку и подобно корням, усики из вашей ладони устремляются в землю. Сразу после этого они появляются под ногами вашего врага и вгрызаются в его плоть, восполняя вашу жизненную силу.

На сцену ✦ Инструмент, Исцеление, Магический
Стандартное действие **Дальнобойный** 10
Цель: Одно существо
Атака: Харизма против Стойкости

Попадание: Урон 3к8 + модификатор Харизмы, и вы можете использовать исцеление.

Фейский договор: Вы восстанавливаете дополнительные хиты, равные вашему удвоенному модификатору Интеллекта.

Нить судьбы Атака колдуна (звёздного) 17

Вы вызываете завиток в самой судьбе, поражая врага. Если он не может уклониться, то ужасная неудача настигает его.

На сцену ✦ Инструмент, Магический
Стандартное действие **Дальнобойный** 10
Цель: Одно существо
Атака: Харизма против Реакции

Попадание: Урон 1к8 + модификатор Харизмы и цель получает уязвимость 10 ко всем атакам до конца вашего следующего хода.

Звёздный договор: Уязвимость увеличивается до 10 + ваш модификатор Интеллекта.

Сделка колдуна Атака колдуна (адского) 17

Вы сковываете душу противника со своей, после чего его душа попадает к вашему адскому покровителю. Это ранит вас, но еще больше вашего врага.

На сцену ✦ Инструмент, Магический
Стандартное действие **Дальнобойный** 5
Цель: Одно существо
Атака: Телосложение против Стойкости

Попадание: Вы получаете урон, равный вашему уровню, а цель 3к10 + модификатор Телосложения урона плюс дополнительный урон, равный половине вашего уровня.

Адский договор: Если вы попали, то получаете урон, равный вашему уровню минус ваш модификатор Интеллекта.

Заклинания на день 19 уровня

Гнев Акамара — **Атака колдуна (звёздного) 19**

Вы запускаете луч потрескивающей чёрной энергии в своего врага. Касанием его забрасывает в душераздирающие глубины Акамара, тёмной и далёкой звезды.

На день ✦ Инструмент, Магический, Некротическая энергия
Стандартное действие **Дальнобойный** 10
Цель: Одно существо
Атака: Харизма против Реакции

Попадание: Урон некротической энергией 4к10 + модификатор Харизмы, и цель исчезает в звёздной реальности (спасение оканчивает). Пока этот эффект действует, цель не может совершать действия, не может быть целью, и получает урон некротической энергией 1к10 в начале своего хода. При спасении она возвращается в последнее занимаемое Если оно занято, то цель возвращается в ближайшую свободную клетку по своему выбору.

Промах: Половина урона, и цель становится изумлённой до конца вашего следующего хода.

Миньоны Малболга — **Атака колдуна (адского) 19**

Вы порождаете пламя в форме маленького чёрта из Малболга, шестого из Девяти Адов. Он парит рядом с вами и кидается на любого противника, осмелившегося приблизиться, обжигая его огненным касанием и отгоняя прочь.

На день ✦ Инструмент, Магический, Огонь, Созидание
Стандартное действие **Персональный**

Эффект: Вы создаёте пламя в форме беса, появляющегося у ваших ног. Вы получаете 25 временных хитов.

Любой враг, вошедший в соседнюю с вами клетку, получает урон огнём 2к10 и отталкивается на 3 клетки. Этот эффект применим только к одному существу за раунд. Он заканчивается, когда у вас в конце вашего хода не остаётся временных хитов.

Мнимая верность — **Атака колдуна (фейского) 19**

Ваша магия заставляет противника считать вас товарищем и защищать вас, даже если перевес сил на вашей стороне.

На день ✦ Инструмент, Магический, Очарование Психическая энергия
Стандартное действие **Дальнобойный** 10
Цель: Одно существо
Атака: Харизма против Воли

Попадание: Урон психической энергией 2к10 + модификатор Харизмы, и цель попадает под действие заблуждения (спасение оканчивает). Пока эффект не окончится, цель в каждый свой ход первым действием обязана тратить своё стандартное действие на совершение атаки в броске или стандартной атаки по последнему вашему врагу, атаковавшему вас со времени вашего последнего хода. Если никто не атаковал вас с вашего предыдущего хода, или цель не может атаковать, то она теряет стандартное действие.

Промах: Этот талант не считается потраченным.

Заклинания-приёмы 22 уровня

Вычурность ворона — **Приём колдуна (фейского) 22**

Вы телепортируетесь от опасности, но остаётесь иллюзией, сбивая с толку своих врагов.

На день ✦ Иллюзия, Магический, Телепортация
Действие движения **Персональный**

Эффект: Вы становитесь невидимым до начала своего следующего хода и телепортируетесь на 20 клеток. Вы оставляете иллюзию себя, которая существует, пока вы невидимы. Эта иллюзия стоит на месте, не предпринимает действий и использует ваши защиты, если атакована. Если иллюзии коснулись или она получает любой урон, то она рассыпается кучей сухих листьев. Если вы атакуете, то становитесь видимым.

Поддержание движением: Невидимость продолжается до конца вашего следующего хода или пока вы не атакуете, и вы телепортируетесь на 5 клеток.

Крылья дьявола — **Приём колдуна (адского) 22**

Вы отращиваете пару кожаных крыльев из своей спины.

На день ✦ Магический, Превращение
Малое действие **Персональный**

Эффект: Вы отращиваете крылья и получаете скорость полёта, равную вашей скорости до конца сцены или на 5 минут.

Энтропическая защита — **Приём колдуна (звёздного) 22**

Фортуна на вашей стороне; звезды пророчат неоднозначные перемены и беды вашим врагам.

На сцену ✦ Магический
Малое действие **Персональный**

Эффект: До конца вашего следующего хода любой, кто атакует вас, должен сделать два броска и использовать меньший. Всякий раз, когда атака промахивается в течение этого эффекта, вы получаете суммируемый бонус таланта +1 к следующему броску атаки.

Заклинания на сцену 23 уровня

Злобные дротики — **Атака колдуна (адского) 23**

Вы создаёте множество больших адских дротиков и посылаете их во врагов. Каждый дротик, достигший плоти, толкает существо, выбивая его из занимаемой клетки, передвигая на другое место по вашему выбору.

На сцену ✦ Инструмент, Магический
Стандартное действие **Ближняя** волна 5
Цель: Все существа в волне
Атака: Телосложение против Реакции

Попадание: Урон 4к8 + модификатор Телосложения и вы толкаете цель на 3 клетки.

Адский договор: Вы толкаете цель на количество клеток, равное 3 + ваш модификатор Интеллекта.

Тёмный перенос Атака колдуна (звёздного) 23

Вы создаете кратковременные пространственные врата, прорезающие вашего противника. Вы можете пройти сквозь них, заняв место противника, а его отослав на своё.

На сцену ✦ Инструмент, Магический, Телепортация
Стандартное действие **Дальнобойный** 10
Цель: Одно существо
Атака: Харизма против Воли

Попадание: Урон 4к10 + модификатор Харизмы и вы можете поменяться местами с целью.

Звёздный договор: После обмена местами вы можете телепортироваться на количество клеток, равное вашему модификатору Интеллекта.

Ядовитые колючки Атака колдуна (фейского) 23

Поднимая руки, вы призываете лозу, покрытую длинными ядовитыми шипами, обвивающуюся вокруг вашего врага. Он удерживается на месте быстрыми уколами смертоносных шипов.

На сцену ✦ Инструмент, Магический, Яд
Стандартное действие **Дальнобойный** 10
Цель: Одно существо
Атака: Харизма против Стойкости

Попадание: Урон ядом 3к8 + модификатор Харизмы, цель становится обездвиженной и получает штраф -2 к КД и Реакции до конца вашего следующего хода.

Фейский договор: Штраф к КД и Реакции равен 1 + ваш модификатор Интеллекта.

Заклинания на день 25 уровня

13 губительных звезд Атака колдуна (звёздного) 25

Вы создаёте 13 крошечных ярко-алых звёзд, вращающихся вокруг вашего врага, и поражающих его множеством уколов огня и накрывая волнами сверхъестественного ужаса.

На день ✦ Инструмент, Магический, Огонь, Психическая энергия, Страх
Стандартное действие **Дальнобойный** 10
Цель: Одно существо
Атака: Телосложение против Воли

Попадание: Урон огнём и психической энергией 5к10 + модификатор Телосложения и цель становится ошеломлённой до конца вашего следующего хода.

Промах: Половина урона и цель становится изумлённой до конца вашего следующего хода.

Адский склеп Атака колдуна (адского) 25

Вы создаёте бурю из покрытых рунами чёрных железных плит вокруг вашего врага. Пока они вращаются и бьют, они быстро собираются в подобную гробу тюрьму из железа и теней.

На день ✦ Инструмент, Магический
Стандартное действие **Дальнобойный** 10
Цель: Одно существо
Атака: Телосложение против Реакции

Попадание: Урон 5к10 + модификатор Телосложения и цель становится замурованной (спасение оканчивает). Замурованная цель обездвижена, теряет линию обзора и линию воздействия до любого места, кроме своего собственного. Все существа кроме вас теряют линию обзора и линию воздействия до цели.

Промах: Половина урона и цель становится обездвиженной (спасение оканчивает).

Проклятье двойника Атака колдуна (фейского) 25

Вы крадете саму внешность цели. Теперь вас не различить.

На день ✦ Иллюзия, Инструмент, Магический, Психическая энергия
Стандартное действие **Дальнобойный** 5
Цель: Одно существо
Атака: Харизма против Воли

Попадание: Урон психической энергией 4к10 + модификатор Харизмы. До конца сцены, всякий раз, когда вы получаете урон, вы совершаете атаку Харизмой против Воли цели; если атака попадает, вы получаете лишь половину урона, а остальную половину получает цель.

Промах: Половина урона. До конца вашего следующего хода, всякий раз, когда вы получаете урон, вы совершаете атаку Харизмой против Воли цели; если атака попадает, вы получаете лишь половину урона, а остальную половину получает цель.

Эффект: До конца сцены, когда вы в соседней клетке с целью, ваши силуэты сливаются, так что всякий, кто атакует одного из вас, обладает 50% шансом попасть по другому.

Заклинания на сцену 27 уровня

Изгнание в пустоту Атака колдуна (звёздного) 27

Вы швыряете бешено орущего врага в небо, и он исчезает в дальнем и ужасном уголке космоса. По возвращении его постигает безумие.

На сцену ✦ Инструмент, Магический, Страх
Стандартное действие **Дальнобойный** 10
Цель: Одно существо
Атака: Телосложение против Воли

Попадание: Урон 3к8 + модификатор Телосложения. Цель удаляется из игры до начала своего следующего хода. появляется на своём месте или в ближайшем свободном пространстве (по её выбору) и совершает свободным действием стандартную рукопашную атаку по ближайшему существу. До конца вашего следующего хода цель считает всех существ врагами при определении провоцированных атак, и она должна совершать все возможные провоцированные атаки.

Проклятье адского пламени Атака колдуна (адского) 27

Вы направляете сжатый кулак на врага и выпускаете ужасающий заряд чёрного пламени.

На сцену ✦ Инструмент, Магический, Огонь
Стандартное действие **Дальнобойный** 10
Цель: Одно существо
Атака: Телосложение против Стойкости

Попадание: Урон огнём 5к10 + модификатор Телосложения.

Адский договор: Вы получаете бонус к броску урона, равный вашему модификатору Интеллекта.

Проклятье короля фей Атака колдуна (фейского) 27

Вы призываете силу великого духа фей. Мерцающие изумрудом завитки мистической силы разрывают вашего врага и забирают его удачу. Она ваша, если захотите.

На сцену ✦ Инструмент, Магический
Стандартное действие **Дальнобойный** 10
Цель: Одно существо
Атака: Харизма против Воли

Попадание: Урон 4к10 + модификатор Харизмы. Кроме того, вы можете забрать первый бросок цели к20 в её следующий ход. Цель перебрасывает, а вы используете отобранный вами результат вместо своего следующего броска к20.

Фейский договор: Вы получаете бонус к отобранному результату, равный вашему модификатору Интеллекта.

Заклинания на день 29 уровня

Бросок сквозь ад Атака колдуна (адского) 29

Вы открываете разлом в Девять Адов. Он появляется огненной трещиной под ногами врага, в которую тот проваливается и исчезает. Позже пылающая арка появляется в воздухе над местом, где стоял противник и изрыгает разорванные, стонущие куски обугленного мяса.

На день ✦ Инструмент, Магический, Огонь, Страх, Телепортация
Стандартное действие **Дальнобойный** 10
Цель: Одно существо
Атака: Телосложение против Воли
Попадание: Урон огнём 4к10 + модификатор Телосложения, и цель пропадает в Девяти Адах до конца вашего следующего хода. Цель возвращается в ту же клетку, откуда пропало или в ближайшую свободную, сбитая с ног и ошеломлённая (спасение оканчивает).
Поддержание малым: Если вы тратите малое действие на поддержание, то возвращение жертвы откладывается до конца вашего следующего хода. Вы можете поддерживать этот талант не более трёх раз.
Промах: Половина урона, и цель не пропадает.

Проклятье тёмного бреда Атака колдуна (фейского) 29

Вы окутываете разум врага сбивающей с толку фейской силой. Он видит и слышит то, что вы хотите. Как зловещий кукловод, вы можете заставить его сделать всё, что пожелаете.

На день ✦ Инструмент, Магический, Очарование, Психическая энергия
Стандартное действие **Дальнобойный** 10
Цель: Одно существо
Атака: Харизма против Воли
Попадание: Урон психической энергией 3к10 + модификатор Харизмы. В следующий ход цели вы определяете её стандартное, малое действие и действие движения. Цель не может использовать немедленные действия. Она не может использовать таланты кроме стандартных атак, и не может предпринимать самоубийственных попыток, таких как прыжок с утеса или атака себя.
Поддержание стандартным: Повторите атаку по цели, если она находится в пределах дальности. При промахе вы не можете больше поддерживать этот талант.
Промах: Половина урона. В начале следующего хода цель должна использовать стандартное действие для совершения стандартной рукопашной атаки по ближайшему союзнику.

Рок Дэлбан Атака колдуна (звёздного) 29

Луч холодного звёздного света бьёт вашего врага сверху и прилипает к нему. От невыносимого касания плоть покрывается льдом, становясь хрупкой как стекло, но вам придется заплатить за смертоносный свет Дэлбан, сосредоточенный на ваших врагах.

На день ✦ Инструмент, Магический, Страх, Холод
Стандартное действие **Дальнобойный** 10
Цель: Одно существо
Атака: Телосложение против Стойкости
Попадание: Урон холодом 5к10 + модификатор Телосложения.
Промах: Половина урона.
Поддержание стандартным: Вы можете атаковать ту же цель или переключиться на новую цель в пределах дальности. Совершите атаку (как описано выше) и увеличивайте урон холодом на 1к10 всякий раз, когда попадаете (включая первоначальное попадание). Всякий раз, поддерживая этот талант, вы получаете 2к10 урона.

Пути совершенства

Похититель жизни

«Все враги вокруг жертвуют мне жизненную энергию для использования против них же».

Требования: Класс Колдун, адский договор

Ваш договор с адскими силами наделил вас способностью забирать и использовать жизненную энергию врагов. Эта жизненная энергия открывает вам новый путь к силе, и вы жаждете её, как вампир жаждет крови.

Умения пути Похитителя жизни

Адское действие (11 уровень): Когда вы тратите единицу действия для получения дополнительного действия, если вы используете это действие для совершения атаки, которая попадает, то вы причиняете продолжительный урон огнём 5 (спасение оканчивает).

Сбор искр жизни (11-й уровень): Когда хиты существа под вашим Проклятьем колдуна уменьшены до 0 или ниже, вы получаете частичку его жизненной энергии за счёт сбора искр жизни. Малым действием вы можете использовать эту искру жизни, чтобы получить выгоду, зависящую от происхождения существа. В конце сцены все оставшиеся искры жизни исчезают.

Бессмертное: Вы получаете сопротивляемость 5 всем видам урона до конца своего следующего хода.

Искажённое: Вы получаете бонус таланта +2 ко всем защитам до конца своего следующего хода.

Природное: Восстановите хиты, равные половине вашего уровня.

Стихийное: Вы причиняете дополнительный урон 5 следующей цели, по которой вы попадёте атакой в текущем ходу.

Теневое: Вы становитесь невидимым до конца своего следующего хода, или пока не совершите атаку.

Фейское: Успешная атака, сделанная вами в текущем ходу, также делает цель изумлённой до конца вашего следующего хода.

Поддержка искр жизни (16-й уровень): Если в конце сцены у вас больше искр жизни, чем количество исцелений, то вы восстанавливаете хиты, как если бы использовали исцеление.

Заклинания Похитителя жизни

Выжигание души Атака Похитителя жизни (адского) 11

Чёрным огнем, принося в жертву противника, вы тратите одну из своих искр жизни. Враг кричит от боли, чувствуя, как жизнь утекает из его тела.

На сцену ✦ Инструмент, Магический, Некротическая энергия, Огонь
Стандартное действие **Дальнобойный** 10
Цель: Одно существо
Атака: Телосложение против Воли
Попадание: Урон некротической энергией и огнём 3к8 + модификатор Телосложения. Если цель того же происхождения, что и искра жизни у вас, вы можете потратить эту искру для причинения цели дополнительного урона 10.

Возвращение искры Приём Похитителя жизни (адского) 12

Вы тратите одну из искр жизни, чтобы изобразить существо, чью искру вы тратите.

На день ✦ Магический
Малое действие **Дальнобойный** 10

Эффект: Потратьте искру жизни. В пределах дальности таланта поместите существо, чьей искрой вы овладели. У него 10 хитов, оно действует в ваш следующий ход с полным набором действий отдельного существа под вашим контролем. Существо может делать только стандартные атаки и передвигаться. Потеряв все хиты, оно снова умирает, исчезая в конце вашего следующего хода.

Душекрад Атака Похитителя жизни (адского) 20

Вы вытягиваете потрескивающую пурпурную энергию из врагов. Они съёживаются, выпуская горящие искры, летящие к вам в руки.

На день ✦ Инструмент, Магический, Некротическая энергия
Стандартное действие **Дальнобойный** 5
Цели: Одно, два или три существа
Атака: Телосложение против Стойкости, по одной атаке на цель

Попадание: Урон некротической энергией 4к8 + модификатор Телосложения, и вы получаете искру жизни от всех целей, хиты которых уменьшены до 0 или ниже этой атакой, даже если они не прокляты вами.

Промах: Половина урона, и искра жизни не появляется.

Тронутый

«Меня коснулась потусторонняя сила, и свела меня с ума... но сила, дарованная безумием, возвратила мне рассудок».

Требования: Класс Колдун, фейский договор

Ваши постоянные посещения Страны Фей и общение с древними духами, связанными с вашим договором, затронули саму вашу душу, медленно доведя вас до безумия. Но в безумии вы нашли силу, чтобы взойти на новый уровень существования. Тайны Страны Фей могут свести с ума, но они наделяют вас новыми возможностями для достижения ваших целей и победы над врагами. Вы наслаждаетесь безумием и контролируете его, но те, кому вы явили это, не могут ничего сделать, кроме как разбиться о бесподобное величие Страны Фей.

Умения пути Тронутого

Действие тронутого (11 уровень): Когда вы тратите единицу действия для получения дополнительного действия, вы также получаете бонус +4 к броскам атаки до начала своего следующего хода.

Рубящее бдение (11 уровень): Один раз в ход, когда вы телепортируетесь из клетки, враги, соседние с этой клеткой, получают урон, равный вашему модификатору Интеллекта.

Поддержка покровителя (16 уровень): Используйте Поддержку покровителя вместо Туманного шага, когда хиты находящегося под вашим Проклятьем колдуна противника опускаются до 0 или ниже. Бросьте 1к6. Используйте выпавшую выгоду или результат с меньшим числом из списка:

1 или 2: Используйте ваш Туманный шаг как обычно.

3: Немедленно сделайте спасбросок.

4: Свободным действием телепортируйтесь на 10 клеток.

5: Вы получаете +2 к скорости до конца своего следующего хода.

6: До конца сцены враги, получающие урон от Проклятья колдуна, получают дополнительный урон 1к6.

Заклинания Тронутого

Воля Страны Фей Атака Тронутого (фейского) 11

Вы подчиняете волю врага своим прихотям. В ослепительной вспышке золотого света существо телепортируется в указанное вами место и в безумии атакует одного из своих союзников.

На сцену ✦ Инструмент, Магический, Очарование, Психическая энергия, Телепортация
Стандартное действие **Дальнобойный** 10
Цель: Одно существо
Атака: Харизма против Воли

Попадание: Урон психической энергией 2к8 + модификатор Харизмы. Вы можете телепортировать цель на 5 клеток, где она совершает стандартную рукопашную атаку по соседнему существу на ваш выбор.

ZOLTAN BOROS & GABOR SZIKSZAI

Сумрачный телепорт Приём Тронутого (фейского) 12

Враг падает под вашим проклятьем, и на его месте появляется другое существо, окружённое сумраком.

На день ✦ Магический, Телепортация
Свободное действие **Дальнобойный** 20
Триггер: Хиты существа под вашим Проклятьем колдуна, находящегося в пределах дальности, уменьшены до 0 или ниже.

Эффект: Вы телепортируете себя или другое существо, находящееся в пределах дальности, в пространство вызвавшего срабатывание существа.

Безумный шёпот Атака Тронутого (фейского) 20

Тревожный шёпот безумных духов окружает вас, наполняя разум ближних врагов спутанными мыслями, провоцируя их встать против своих союзников.

На день ✦ Инструмент, Магический, Очарование, Психическая энергия
Стандартное действие **Ближняя** вспышка 5
Цель: Все враги во вспышке
Атака: Харизма против Воли

Попадание: Цель должна совершить свободным действием стандартную атаку по своему ближайшему союзнику (вы определяете цель, если таковых несколько). Если она не может совершить атаку, то получает урон психической энергией 2к8 + модификатор Харизмы. После того как цель совершила атаку или получила урон психической энергией, она становится изумлённой (спасение оканчивает).

Сказитель судеб

«Я говорю от лица холодной тьмы меж звезд. Я вижу мириады путей, которыми судьба настигнет тебя».

Требования: Класс Колдун, звёздный договор

Вы скрываетесь за страхом межзвёздной тьмы и используете его как щит против врагов. Кроме того, вы исследуете превратности судьбы, чтобы рок настиг любого, кто станет у вас на пути.

Умения пути Сказителя судеб

Действие сказителя (11 уровень): Когда вы тратите единицу действия для получения дополнительного действия, вы также причиняете дополнительный урон от Проклятья колдуна всем противникам, находящимся под его действием. Это не мешает вам причинять урон от Проклятья колдуна ещё раз в этом же ходу.

Прокламация сказителя (11 уровень): Противники в пределах 10 клеток от вас должны бросать две кости при спасбросках от эффектов страха. Они должны использовать меньший результат.

Клятва сказителя (16 уровень): Когда вы ранены, вы получаете бонус таланта +2 к броскам атаки при использовании талантов с ключевым словом «страх».

Заклинания Сказителя судеб

Сплетение судеб Атака Сказителя судеб (звёздного) 11

Вы помещаете причиняющий боль психический осколок в разум врага, резонирующий, когда вы получаете урон.

На сцену ✦ Инструмент, Магический, Психическая энергия, Страх
Стандартное действие **Дальнобойный** 5
Цель: Одно существо
Атака: Харизма или Телосложение против Воли

Попадание: Урон психической энергией 2к8 + модификатор Харизмы или Телосложения. До конца вашего следующего хода когда вы получаете урон, то цель получает половину от него психическим уроном.

Проклятый саван Приём Сказителя судеб (звёздного) 12

Вы укутываете врага чернильным плащом теней, извивающимся и охватывающим его, оборачивающим его атаки против вас.

На день ✦ Магический
Стандартное действие **Дальнобойный** 5
Цель: Одно существо

Эффект: Вы проклинаете цель Проклятьем колдуна. Кроме того, она должна перебрасывать все успешные атаки, сделанную во время действия проклятья, и использовать новый результат.

Долгое падение во тьму Атака Сказителя судеб (звёздного) 20

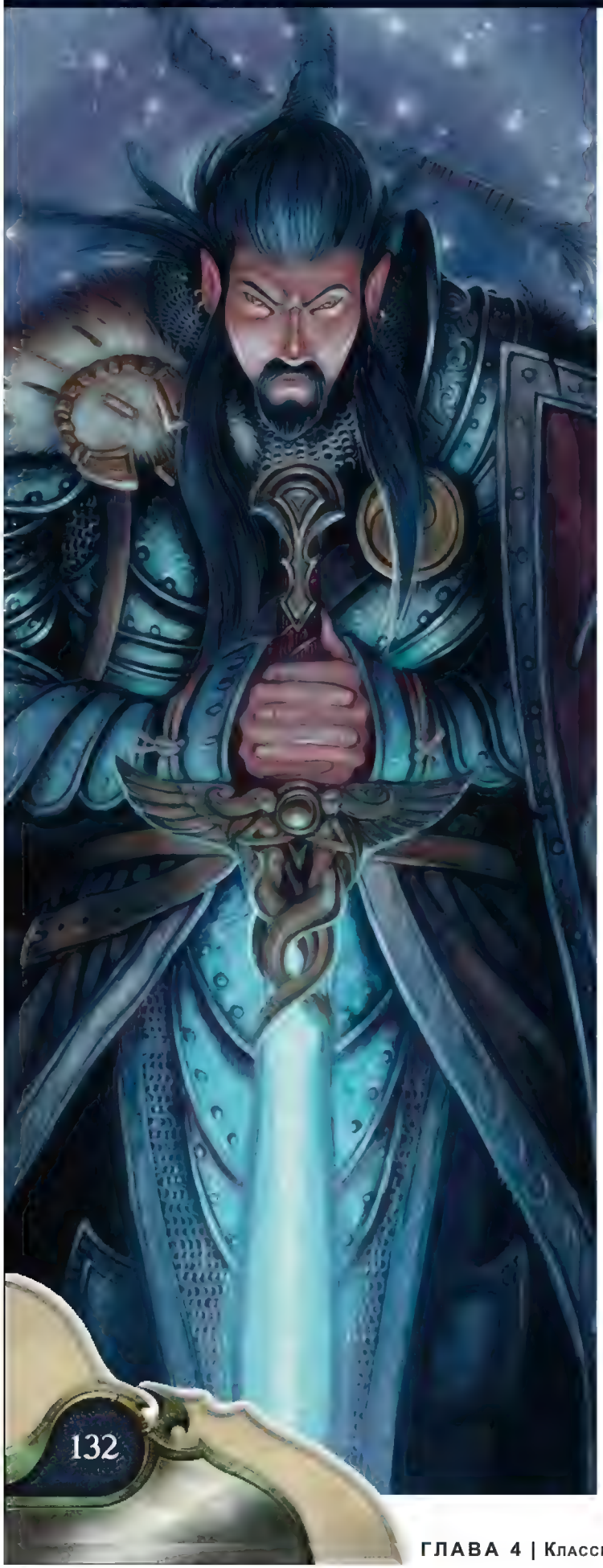
Вы указываете пальцем на врага, и зияющая яма открывается под ним. Яма — лишь плод его воображения, но, тем не менее, он погружается во тьму, после чего ударяется о дно.

На день ✦ Иллюзия, Инструмент, Магический, Психическая энергия, Страх
Стандартное действие **Дальнобойный** 20
Цель: Одно существо
Атака: Харизма или Телосложение против Воли

Эффект: Урон психической энергией 4к8 + модификатор Харизмы или Телосложения, цель становится ошеломлённой до конца своего следующего хода и сбитой с ног.

Промах: Половина урона, и цель становится изумлённой до конца своего следующего хода.

ПАЛАДИН



«Я верный щит Морадина и меч в его могучей руке! Я не боюсь зла!»

ОСОБЕННОСТИ КЛАССА

Роль: Защитник. Вы очень выносливы, у вас много хитов и вы можете носить самые тяжёлые доспехи. Вы бросаете вызов врагам и заставляете их сражаться с вами, а не с вашими союзниками.
Источник силы: Духовный. Вы — религиозный воин, крестоносец и защитник своей веры.
Ключевые характеристики: Сила, Харизма, Мудрость

Ношение доспехов: Доспехи из ткани, кожи, шкуры, кольчужные, чешуйчатые и латные доспехи; лёгкий щит, тяжёлый щит
Владение оружием: Простое рукопашное, воинское рукопашное, простое дальнобойное
Инструменты: Символ веры
Бонус к защите: +1 Стойкость, +1 Реакция, +1 Воля

Хитов на 1 уровне: 15 + значение Телосложения
Хитов за уровень: 6
Исцелений в день: 10 + модификатор Телосложения

Тренированные навыки: Религия. На 1 уровне выберите ещё 3 навыка для тренировки из прилагающегося списка классовых навыков.
Классовые навыки: Выносливость (Тел), Запугивание (Хар), История (Инт), Переговоры (Хар), Проницательность (Мдр), Религия (Инт), Целительство (Мдр)

Варианты развития: Защищающий паладин, мстящий паладин
Классовые умения: Божественный вызов, Вызов божественной силы, *наложение рук*

Паладины — стойкие воины, посвятившие свою боевую удаль не самим себе, а чему-то большему. Паладины разят с божественного позволения врагов, вдохновляют своих спутников и служат своего рода маяками негасимой надежды. На поле боя паладины преображаются, становясь воплощениями божественных сил.

На вас возложена ответственность сдерживать натиск врага, защищая союзников и в случае нужды даже принося себя в жертву. Когда другие колеблются и сомневаются, ваши мотивы просты и чисты, а ваша набожность — ваша сила. Когда другие плетут интриги и воруют друг у друга, вы идёте прямым путём, не позволяя иллюзиям и соблазнам сбить вас с истинного пути.

Возьми же свой освящённый щит и меч, храбрый воин, и иди навстречу славе!

WILLIAM O'CONNOR

Создание паладина

Паладинам для большинства умений и талантов нужна Сила, Харизма и Мудрость. Телосложение тоже пригодится, хотя ни один талант паладина не зависит от Телосложения напрямую. Обычно паладины принимают один из двух обликов: защищающий паладин или мстящий паладин.

Защищающий паладин

Вы придаёте особое значение защите, охране союзников, а также их лечению и усилению. Вы причиняете не так много урона как мстящий паладин, но в вашем распоряжении больший арсенал доступных инструментов. Вашим высшим показателем должна быть Харизма. Сила пусть идёт второй по значению (вам наверняка захочется взять несколько атак, зависящих от Силы), а Мудрость пусть будет третьей. Защищающему паладину пригодится тяжёлый щит, а одноручным оружием обычно берут длинный меч или боевой молот. Наберите талантов, помогающих союзникам, а также несколько талантов, причиняющих урон, для экстренных случаев.

Рекомендуемая черта: Лечащие Руки (человеческая черта: Поток Действий)

Рекомендуемые навыки: Переговоры, Проницательность, Религия, Целительство

Рекомендуемые неограниченные таланты: *поддерживающий удар, ослабляющий удар*

Рекомендуемый талант на сцену: *защищающий удар*

Рекомендуемый талант на день: *световое помешательство*

Мстящий паладин

Вы горите желанием карать зло и разить неверных. Вам кажется, что для обеспечения безопасности друзей нужно уничтожать врага божественной силой и сметающими ударами. Сделайте Силу высшей характеристикой, поскольку большинство причиняющих урон атак зависит от Силы. Харизма пусть будет второй, а Мудрость третьей. Рассмотрите вариант использования большого двуручного оружия, такого как двуручный меч или секира, и наберите талантов, причиняющих как можно больше урона.

Обзор паладина

Особенности: Так же как и воин, вы очень выносливы. Вы носите лучшие доспехи, и все ваши защиты высоки. Вы можете заставлять врагов сражаться с вами, а не слабыми союзниками. В дальнем бою вы не очень хороши, но в рукопашном сражении вы очень сильны.

Религия: Воины, использующие божественные таланты встречаются среди слуг всех божеств, даже злых и хаотично злых. Однако большинство паладинов служат добрым или законно-добрым богам, таким как Авандра, Бахамут, Морадин и Пелор.

Расы: Большинство паладинов — люди и дварфы. У этих рас сильные традиции набожных воинов, уходящих в служение богам. Среди драконорождённых и полуэльфов тоже довольно часто встречаются паладины.

Рекомендуемая черта: Силовая Атака (человеческая черта: Человеческая Непоколебимость)

Рекомендуемые навыки: Выносливость, Запугивание, Религия, Целительство

Рекомендуемые неограниченные таланты: *святой удар, доблестный удар*

Рекомендуемый талант на сцену: *кара излучением*

Рекомендуемый талант на день: *правосудие паладина*

Инструмент

Паладины используют для призыва и направления духовных талантов символы веры. Паладин, носящий или держащий в руках волшебный символ веры, может добавлять его бонус улучшения к броскам атаки и урона талантами паладина, а также талантами этапа совершенства паладина с ключевым словом «инструмент». Паладин может использовать эти таланты и без символа веры, но тогда он не получит возможный бонус от волшебного инструмента.

Святой мститель — особое магическое оружие, способное служить инструментом для талантов паладина, а также для талантов этапа совершенства паладина. Такое оружие высоко ценится среди паладинов.

Паладины и божества

Будучи пылкими крестоносцами, паладины должны выбирать себе божество. Паладины выбирают себе не только веру для служения, но и мировоззрение. Вы должны обладать мировоззрением идентичным мировоззрению выбранного божества; паладин доброго божества должен быть добрым, паладин законно-доброго божества должен быть законно-добрым, а паладин божества без мировоззрения должен не обладать мировоззрением. В мире также существуют злые и хаотично-злые паладины, но это почти всегда антагонисты, а не игровые персонажи.

Добрые, законно-добрые божества и божества без мировоззрения		
Авандра	Доброе	Перемены, путешествия, торговля, удача
Бахамут	Законно-доброе	Благородство, защита, правосудие, честь
Йоун	Без мировоззрения	Знание, навыки, пророчества
Корд	Без мировоззрения	Бури, сила, сражения
Кореллон	Без мировоззрения	Весна, искусства, красота, магия
Королева Воронов	Без мировоззрения	Зима, смерть, судьба
Мелора	Без мировоззрения	Дикая местность, моря
Морадин	Законно-доброе	Ремёсла, семья, созидание
Пелор	Доброе	Время, лето, сельское хозяйство, солнце
Сеанин	Без мировоззрения	Луна, любовь, осень, хитрость
Эратис	Без мировоззрения	Законы, изобретения, цивилизация

Таланты паладинам предоставляют не сами божества; паладины проходят особые ритуалы, когда только становятся паладинами. В основном эти ритуалы включают многочасовые молитвы, ночные бдения, проверки и испытания, а также ритуальное очищение, после чего и происходит церемония возведения в паладины, но у каждой веры свои методы. Эта церемония предоставляет паладину возможность использовать духовные таланты. После инициации паладин становится паладином на веки вечные. Насколько честно, благородно и милостиво паладин будет обращаться со своими талантами — зависит полностью от него самого, но отошедшие от догм паладины будут наказаны другими представителями своей веры.

Классовые умения паладина

Самые важные части вашего жизненного пути — ваш доспех, ваш щит и ваше оружие. Кроме них у вас есть следующие классовые умения:

Божественный вызов

Вызов паладина хранит в себе угрозу от самого божества. Вы можете использовать талант *божественный вызов* для пометки врагов.

Вызов божественной силы

Один раз в сцену вы можете призвать божественную силу, наполнив себя силой божества-покровителя. Благодаря этой силе вы можете использовать особые таланты, такие как *божественный пыл* и *божественная сила*. Некоторые паладины могут использовать это умения для других целей; например, духовные черты из главы 6 предоставляют доступ к дополнительным талантам.

Вне зависимости от количества возможных применений божественной силы, в сцене вы можете использовать только один такой талант. Эти особые умения и таланты функционируют как все обычные таланты.

Наложение рук

Используя талант *наложение рук*, паладины могут помогать своим товарищам прикосновением руки и короткой молитвой, хотя для этого им приходится тратить свои собственные силы.

Таланты паладина

Таланты паладина называются молитвами. В бою паладины полагаются на божество, чтобы оно усилил их руки и дало силы выстоять против атак врагов.

Классовые умения

У паладинов есть три классовых умения, функционирующих как таланты: *божественный вызов*, Вызов божественной силы и *наложение рук*. Вызов божественной силы включает в себя множество других талантов, два из которых (*божественный пыл* и *божественная сила*) представлены ниже.

Божественный вызов — Умение паладина

Вы смело встречаете врага, опаляя божественным светом, если он вас проигнорирует.

Неограниченный (особенность) ✦ Духовный, Излучение
Малое действие **Ближняя** вспышка 5
Цель: Одно существо во вспышке

Эффект: Вы метите цель. Метка длится до тех пор, пока вы не используете этот талант ещё раз. Метка также оканчивается в конце вашего хода, если вы не свяжетесь с целью (нужно или атаковать её в свой ход или в конце своего хода быть в смежной с целью клетке).

Пока цель отмечена, она получает урон излучением в первый раз в каждом раунде, в котором она делает целью атакующего таланта кого-нибудь из ваших союзников, не включая в цели вас. Урон равен 3 + ваш модификатор Харизмы.

Уровень 11: Урон излучением 6 + ваш модификатор Харизмы

Уровень 21: Урон излучением 9 + ваш модификатор Харизмы

Особенность: Вы можете использовать этот талант только один раз в ход.

Божественный пыл — Умение паладина

Ваша стойкая вера в бога позволяет другому избавиться от негативного эффекта.

На сцену ✦ Вызов божественной силы, Духовный
Малое действие **Ближняя** вспышка 10
Цель: Одно существо во вспышке

Эффект: Цель совершает спасбросок с бонусом, равным вашему модификатору Харизмы.

Особенность: Вы можете использовать только один талант вызова божественной силы за сцену.

Божественная сила — Умение паладина

Вы молите своё божество придать силы для уничтожения врагов.

На сцену ✦ Вызов божественной силы, Духовный
Малое действие **Персональный**

Эффект: Ваша следующая атака в этом ходу причиняет при попадании дополнительный урон, равный вашему модификатору Силы.

Особенность: Вы можете использовать только один талант вызова божественной силы за сцену.

Наложение рук — Умение паладина

Ваше касание мгновенно заживляет раны.

Неограниченный (Особенность) ✦ Духовный, Исцеление
Особенность: Вы можете использовать этот талант количество раз в день, равное вашему модификатору Мудрости (минимум 1), но только один раз в раунд.
Малое действие **Рукопашное** касание
Цель: Одно существо

Эффект: Вы тратите исцеление, но не восстанавливаете хиты. Вместо этого хиты восстанавливает цель, как если бы исцеление использовала она. Для использования этого таланта нужно, чтобы у вас было хотя бы одно исцеление.

Неограниченные молитвы 1 уровня

Доблестный удар — Атака паладина 1

Численный перевес врага лишь добавляет вашим атакам силы.

Неограниченный ✦ Духовный, Оружие
Стандартное действие **Рукопашное** оружие
Цель: Одно существо
Атака: Сила + 1 за каждого врага, находящегося в соседних с вами клетках против КД

Попадание: Урон 1[Ор] + модификатор Силы.

На 21 уровне урон увеличивается до 2[Ор] + модификатор Силы.

Ослабляющий удар — Атака паладина 1

Ваш грубый удар сминает силы врага.

Неограниченный ✦ Духовный, Оружие
Стандартное действие **Рукопашное** оружие
Цель: Одно существо
Атака: Харизма против КД

Попадание: Урон 1[Ор] + модификатор Харизмы. Если цель отмечена вами, она получает штраф -2 к броскам атаки до конца вашего следующего хода.

На 21 уровне урон увеличивается до 2[Ор] + модификатор Харизмы.

Поддерживающий удар — Атака паладина 1

Вы безжалостно атакуете врага, и ваша меткость награждается божественным даром.

Неограниченный ✦ Духовный, Оружие
Стандартное действие **Рукопашное** оружие
Цель: Одно существо
Атака: Харизма против КД

Попадание: Урон 1[Ор] + модификатор Харизмы и вы получаете временные хиты, равные вашему модификатору Мудрости.

На 21 уровне урон увеличивается до 2[Ор] + модификатор Харизмы.

Святой удар — Атака паладина 1

Вы ударяете врага оружием, которое вспыхивает святым светом.

Неограниченный ✦ Духовный, Излучение, Оружие
Стандартное действие **Рукопашное** оружие
Цель: Одно существо
Атака: Сила против КД

Попадание: Урон излучением 1[Ор] + модификатор Силы. Если цель отмечена вами, вы получаете бонус к броску урона, равный вашему модификатору Мудрости.

На 21 уровне урон увеличивается до 2[Ор] + модификатор Силы.

Молитвы на сцену 1 уровня

Защищающий удар — Атака паладина 1

Вы ударяете оружием, а перед одним из союзников появляется прозрачный золотистый щит.

На сцену ✦ Духовный, Оружие
Стандартное действие **Рукопашное** оружие
Цель: Одно существо
Атака: Харизма против КД

Попадание: Урон 2[Ор] + модификатор Харизмы.

Эффект: До конца вашего следующего хода один союзник в пределах 5 клеток от вас получает бонус таланта к КД, равный вашему модификатору Мудрости.

Кара излучением — Атака паладина 1

Ваше оружие вспыхивает жемчужным сиянием. Враги отскакивают от его чистого сияния, особенно такие злые существа как демоны и дьяволы.

На сцену ✦ Духовный, Излучение, Оружие
Стандартное действие **Рукопашное** оружие
Цель: Одно существо
Атака: Сила против КД

Попадание: Урон излучением 2[Ор] + модификатор Силы + модификатор Мудрости.

Пронзающая кара — Атака паладина 1

Ваше оружие покрывают серебристые шипы. Они-то и проникают через доспех врагов.

На сцену ✦ Духовный, Оружие
Стандартное действие **Рукопашное** оружие
Цель: Одно существо
Атака: Сила против Реакции

Попадание: Урон 2[Ор] + модификатор Силы, цель и несколько врагов, соседствующих с вами, количество которых равно вашему модификатору Мудрости, становятся отмеченными до конца вашего следующего хода.

Устрашающий удар — Атака паладина 1

Сила вашего удара сотрясает врага и заставляет его поменять тактику.

На сцену ✦ Духовный, Оружие, Страх
Стандартное действие **Рукопашное** оружие
Цель: Одно существо
Атака: Харизма против КД

Попадание: Урон 2[Ор] + модификатор Харизмы. До конца вашего следующего хода цель получает штраф к броскам атаки, равны вашему модификатору Мудрости.

Молитвы на день 1 уровня

Правосудие паладина — Атака паладина 1

Ваша рукопашная атака карает врага и лечит союзника.

На день ✦ Духовный, Исцеление, Оружие
Стандартное действие **Рукопашное** оружие
Цель: Одно существо
Атака: Сила против КД

Попадание: Урон 3[Ор] + модификатор Силы и один союзник в пределах 5 клеток от вас может использовать исцеление.

Промах: Один союзник в пределах 5 клеток от вас может использовать исцеление.

Угроза смерти — Атака паладина 1

Вы возносите молитву, наполняющую врага болью и причиняющую новую боль, если он будет атаковать.

На день ✦ Духовный, Инструмент
Стандартное действие **Дальнобойный** 5
Цель: Одно существо
Атака: Харизма против Воли

Попадание: Урон 3к8 + модификатор Харизмы. Один раз в раунд цель получает урон 1к8 после совершения любой атаки в свой ход (спасение оканчивает).

Промах: Половина урона. Один раз в раунд цель получает урон 1к4 после совершения любой атаки в свой ход (спасение оканчивает).

Световое помешательство — **Атака паладина 1**

Вы опутываете врага лентами света.

На день ✦ Духовный, Излучение, Инструмент
Стандартное действие **Дальнобойный** 5
Цель: Одно существо
Атака: Харизма против Реакции

Попадание: Урон излучением 3к8 + модификатор Харизмы и цель становится изумлённой до конца вашего следующего хода. Кроме того, цель получает штраф -2 к КД (спасение оканчивает).

Промах: Половина урона и цель становится изумлённой до конца вашего следующего хода.

Молитвы-приёмы 2 уровня

Астральная речь — **Приём паладина 2**

Вы говорите с такой уверенностью, что другие почти не могут опровергнуть ваши утверждения и взгляды.

На день ✦ Духовный
Малое действие **Персональный**

Эффект: Вы получаете бонус таланта +4 к проверкам Переговоров до конца сцены.

Благословение мученика — **Приём паладина 2**

Вы перехватываете атаку, сделанную по соседнему союзнику, чтобы спасти жизнь товарищу.

На день ✦ Духовный
Немедленное прерывание Ближняя вспышка 1
Триггер: По соседнему союзнику попадает рукопашная или дальнобойная атака

Эффект: Эта атака ударяет вас, а не вашего союзника.

Священный круг — **Приём паладина 2**

Вы обводите вокруг себя круг, и он быстро расширяется в большое кольцо тускло светящихся рун, которые защищают вас и ваших союзников.

На день ✦ Духовный, Зона, Инструмент
Стандартное действие **Ближняя** вспышка 3

Эффект: Вспышка создаёт зону, которая до конца сцены предоставляет вам и вашим союзникам, при нахождении внутри, бонус таланта +1 к КД.

Молитвы на сцену 3 уровня

Вдохновляющий удар — **Атака паладина 3**

Когда вы ударяете врага, вы с союзниками внезапно чувствуете прилив сил, идущий от вашей веры.

На сцену ✦ Духовный, Исцеление, Оружие
Стандартное действие **Рукопашное** оружие
Цель: Одно существо
Атака: Харизма против Воли

Попадание: Урон 2[Ор] + модификатор Харизмы. Если вы ранены, то восстанавливаете хиты, равные 5 + ваш модификатор Мудрости. Раненые союзники в пределах 5 клеток от вас тоже восстанавливают 5 + ваш модификатор Мудрости хитов.

Потрясающая кара — **Атака паладина 3**

Вы отталкиваете врага сильным ударом.

На сцену ✦ Духовный, Оружие
Стандартное действие **Рукопашное** оружие
Цель: Одно существо
Атака: Сила против КД

Попадание: Урон 2[Ор] + модификатор Силы и вы толкаете цель на количество клеток, равное вашему модификатору Мудрости.

Праведная кара — **Атака паладина 3**

Ваш удар наполняет вас и ближайших союзников решимостью.

На сцену ✦ Духовный, Оружие
Стандартное действие **Рукопашное** оружие
Цель: Одно существо
Атака: Харизма против КД

Попадание: Урон 2[Ор] + модификатор Харизмы, вы и все союзники в пределах 5 клеток от вас получаете временные хиты, равные 5 + ваш модификатор Мудрости.

Удар по дуге — **Атака паладина 3**

Вы замахиваетесь по широкой дуге, ударяя не одно существо, а сразу два.

На сцену ✦ Духовный, Оружие
Стандартное действие **Рукопашное** оружие
Цели: Одно или два существа
Атака: Сила против КД, по одной атаке на цель

Попадание: Урон 1[Ор] + модификатор Силы и цель становится отмеченной до конца вашего следующего хода.

Молитвы на день 5 уровня

Возмездие мученика — **Атака паладина 5**

Вы жертвуете способностью лечить, чтобы поразить врага, и ваше оружие окутывает божественный свет.

На день ✦ Духовный, Излучение, Оружие
Стандартное действие **Рукопашное** оружие
Цель: Одно существо
Атака: Сила против КД и вы должны потратить исцеление, не восстанавливая хитов

Попадание: Урон излучением 4[Ор] + модификатор Силы.

Промах: Половина урона.

Знак уязвимости — **Атака паладина 5**

Враг корчится от боли и становится более уязвимым перед излучением.

На день ✦ Духовный, Излучение, Инструмент
Стандартное действие **Дальнобойный** 5
Цель: Одно существо
Атака: Харизма против Стойкости

Попадание: Урон излучением 3к8 + модификатор Харизмы и цель получает до конца сцены уязвимость 5 к излучению.

Промах: Половина урона и цель не получает уязвимость.

Освящённый круг — Атака паладина 5

Вы взмахиваете рукой, и вокруг вас возникает круг тускло светящихся символов, вредящий врагам и защищающий союзников в своих пределах.

На день ✦ Духовный, Зона, Инструмент
Стандартное действие **Ближняя** вспышка 3
Цель: Все враги во вспышке
Атака: Харизма против Реакции

Попадание: Урон 2к6 + модификатор Харизмы.

Эффект: Вспышка создаёт зону яркого света, длящуюся до конца сцены. Вы и ваши союзники получаете бонус таланта +1 ко всем защитам, находясь в зоне.

Молитвы-приёмы 6 уровня

Гнев богов — Приём паладина 6

От вас исходит сияние божественного света, позволяющее вам и союзникам бить врагов с большей решимостью.

На день ✦ Духовный
Малое действие **Ближняя** вспышка 1
Цели: Вы и все союзники во вспышке

Эффект: До конца сцены все цели получают бонус таланта к броскам урона, равный вашему модификатору Харизмы.

Духовный телохранитель — Приём паладина 6

Магия вашего божества соединяет вас с союзниками.

На день ✦ Духовный
Малое действие **Дальнобойный** 5

Эффект: Выберите союзника в пределах 5 клеток от себя. До конца сцены или до окончания вами этого эффекта свободным действием вы получаете половину урона, причинённого этому союзнику. Никакой эффект или талант не может уменьшить урон, полученный вами благодаря этому таланту.

Одно сердце, одно сознание — Приём паладина 6

Вы формируете телепатическую связь с доверенными союзниками.

На день ✦ Духовный
Малое действие **Ближняя** вспышка 6
Цели: Вы и все союзники во вспышке

Эффект: До конца сцены цели могут телепатически общаться между собой в пределах 20 клеток, а ваше действие помощи другому предоставляет бонус +4, а не +2.

Молитвы на сцену 7 уровня

Громовая кара — Атака паладина 7

При ударе ваше оружие вспыхивает, и спустя миг на врага обрушивается удар грома.

На сцену ✦ Духовный, Звук, Оружие
Стандартное действие **Рукопашное** оружие
Цель: Одно существо
Атака: Сила против КД. Если цель помечена вами, то критическое попадание этой атакой может произойти при выпадении «19—20».

Попадание: Урон звуком 2[Ор] + модификатор Силы и цель сбивается с ног.

Духовное благоговение — Атака паладина 7

Вы так себя выставляете, что даже враги становятся потрясёнными силой вашей веры.

На сцену ✦ Духовный, Излучение, Инструмент
Стандартное действие **Ближняя** вспышка 1
Цель: Все враги во вспышке
Атака: Харизма против Воли

Попадание: Урон излучением 1к8 + модификатор Харизмы и цель становится изумлённой до конца вашего следующего хода.

Заманить врага — Атака паладина 7

Вы подтягиваете врага к себе, причиняя рану за то, что он сопротивляется.

На сцену ✦ Духовный, Инструмент
Стандартное действие **Дальнобойный** 5
Цель: Одно существо
Атака: Харизма против Воли

Попадание: Урон 2к10 + модификатор Харизмы и вы подтягиваете цель на количество клеток, равное вашему модификатору Мудрости.

Милостивое перемещение — Атака паладина 7

Вы взываете к силе божества, чтобы поменяться местами с союзником и ударить врага, оказавшегося поблизости.

На сцену ✦ Духовный, Оружие, Телепортация
Стандартное действие **Рукопашное** оружие
Первичная цель: Один союзник в пределах количества клеток, равного вашему модификатору Мудрости

Эффект: Вы меняетесь местами с целью. Если теперь в пределах вашей рукопашной досягаемости есть враг, вы можете совершить по нему вторичную атаку.

Вторичная цель: Один враг

Вторичная атака: Харизма против КД

Попадание: Урон 2[Ор] + модификатор Харизмы.

Молитвы на день 9 уровня

Импульс излучения — Атака паладина 9

Вы фокусируете на враге пульсирующий опаляющий свет, который также поражает соседних врагов и отталкивает их.

На день ✦ Духовный, Излучение, Инструмент
Стандартное действие **Дальнобойный** 10
Первичная цель: Одно существо
Атака: Харизма против Стойкости

Попадание: Урон излучением 1к10 + модификатор Харизмы. Совершите вторичную атаку.

Вторичная цель: Все враги в соседних с первичной целью клетках

Вторичная атака: Харизма против Стойкости

Попадание: Урон излучением 1к10 + модификатор Харизмы и вы толкаете цель на 3 клетки.

Поддержание малым: Когда вы поддерживаете этот талант, вы можете повторить вторичную атаку (первичная цель будет той же самой).

Промах: Половина урона и вторичная атака не позволяется.

Корона славы — Атака паладина 9

Над вашей головой появляется сверкающая корона из лучистой энергии, которая внезапно увеличивается и калечит ближайших врагов.

На день ✦ Духовный, Излучение, Инструмент
Стандартное действие **Ближняя** вспышка 1
Цель: Все враги во вспышке
Атака: Харизма против Воли

Попадание: Урон излучением 2к8 + модификатор Харизмы.

Эффект: Все враги, начинающие ход в соседних с вами клетках, становятся замедленными до конца вашего следующего хода.

Поддержание малым: Вы можете поддерживать эффект таланта.

Один в поле воин — **Атака паладина 9**

Не имея возможности сражаться бок о бок с союзниками, вы используете для защиты свою веру.

На день ✦ Духовный, Излучение, Инструмент
Стандартное действие **Ближняя** вспышка 1
Цель: Все враги во вспышке
Атака: Харизма против Воли

Попадание: Урон излучением 2к8 + модификатор Харизмы.

Эффект: Цели становятся ослабленными (спасение оканчивает).

Особенность: Вы не можете использовать этот талант, если в пределах 5 клеток от вас есть ваши союзники.

Молитвы-приёмы 10 уровня

Очищающий дух — **Приём паладина 10**

Над указанным вами существом появляется прозрачный контур. Божественный дух делает жест, облегчая страдания существа, а затем исчезает.

На сцену ✦ Духовный
Малое действие **Дальнобойный** 5
Цель: Вы или один союзник

Эффект: Цель совершает спасбросок с бонусом +2.

Повернуть вспять — **Приём паладина 10**

Вы шепчете торжественный гимн, и ближайших союзников освещает божественный свет, снимая все вредные эффекты.

На день ✦ Духовный
Стандартное действие **Ближняя** вспышка 3
Цели: Вы и все союзники во вспышке

Эффект: Цели совершают по одному спасброску от каждого эффекта, оканчивающегося при спасении.

Щит благородного — **Приём паладина 10**

Вы вскидываете руку, и вас с друзьями окружает вихрь энергии, защищающий их ценой вашего здоровья.

На день ✦ Духовный
Немедленное прерывание Персональный
Триггер: Вы становитесь целью ближней или зональной атаки

Эффект: Ближняя или зональная атака автоматически попадает по вам, а все союзники, по которым атака тоже попала, получают лишь половину урона. Этот талант не изменяет другие эффекты атаки.

Молитвы на сцену 13 уровня

Возрождающий удар — **Атака паладина 13**

Вы ударяете врага и шепчете молитву о возрождении, а вокруг союзника возникает ореол лечащего света.

На сцену ✦ Духовный, Исцеление, Оружие
Стандартное действие **Рукопашное** оружие
Цель: Одно существо
Атака: Харизма против КД

Попадание: Урон 2[Ор] + модификатор Харизмы и один союзник в пределах 5 клеток от вас восстанавливает хиты в количестве 10 + ваш модификатор Мудрости.

Лучащаяся атака в броске — **Атака паладина 13**

Вы взмываете в воздух по направлению к ближайшему врагу, а из оружия льются потоки света.

На сцену ✦ Духовный, Излучение, Оружие
Стандартное действие **Рукопашное** оружие

Эффект: Вы можете пролететь количество клеток, равное вашему модификатору Мудрости и совершить атаку.

Цель: Одно существо в пределах рукопашной досягаемости

Атака: Сила против КД

Особенность: Частью этой атаки вы должны совершить атаку в броске.

Попадание: Урон излучением 3[Ор] + модификатор Силы и цель становится отмеченной до конца вашего следующего хода.

Опутывающий удар — **Атака паладина 13**

После удара из оружия вырываются ленты энергии, опутывая врага и приковывая его к земле.

На сцену ✦ Духовный, Оружие
Стандартное действие **Рукопашное** оружие
Цель: Одно существо
Атака: Харизма против Воли

Попадание: Урон 2[Ор] + модификатор Харизмы и цель становится обездвиженной до конца вашего следующего хода.

Ураганная кара — **Атака паладина 13**

Вы делаете круговой взмах оружием, атакуя всех врагов сразу.

На сцену ✦ Духовный, Оружие
Стандартное действие **Ближняя** вспышка 1
Цель: Все враги во вспышке, которых вы можете видеть
Атака: Сила против КД

Попадание: Урон 2[Ор] + модификатор Силы и цель становится отмеченной до конца вашего следующего хода.

Молитвы на день 15 уровня

Кровавое возмездие — **Атака паладина 15**

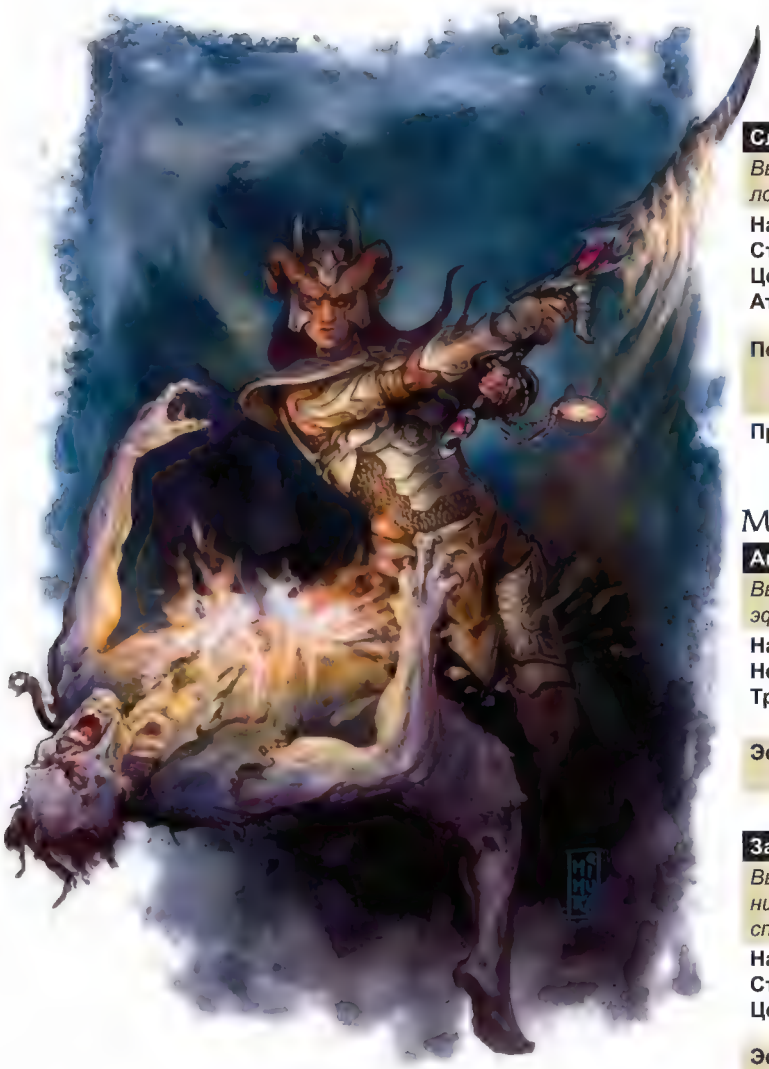
Будучи избитым и окровавленным, вы взываете к силе божества, чтобы воздать по заслугам врагам и исцелиться самому.

На день ✦ Духовный, Исцеление, Оружие
Стандартное действие **Рукопашное** оружие
Особенность: Вы можете использовать этот талант только в раненом состоянии.
Цель: Одно существо
Атака: Сила против КД

Попадание: Урон 4[Ор] + модификатор Силы.

Промах: Половина урона.

Эффект: Вы можете использовать исцеление.



Подлинное возмездие **Атака паладина 15**

Вы выставляете символ веры на врага, и негромким пением грозите ему божественным возмездием.

На день ✦ Духовный, Инструмент
Стандартное действие **Дальнобойный** 5
Цель: Одно существо
Атака: Харизма против Воли

Попадание: Урон 2к10 + модификатор Харизмы.

Промах: Половина урона.

Эффект: До конца сцены каждый раз, когда цель находится в пределах 5 клеток от вас и атакует вас или вашего союзника, вы можете немедленным ответом совершить по цели вторичную атаку.

Вторичная атака: Харизма против Воли

Попадание: Урон 2к10 + модификатор Харизмы.

Промах: Половина урона.

Сломить оборону **Атака паладина 15**

Вы набрасываетесь на врага и благодаря своей силе веры ломаете чужую оборону.

На день ✦ Духовный, Инструмент
Стандартное действие **Дальнобойный** 5
Цель: Одно существо
Атака: Харизма против Стойкости

Попадание: Урон 3к10 + модификатор Харизмы и цель получает штраф -2 ко всем защитам (спасение оканчивает).

Промах: Половина урона и цель получает штраф -1 ко всем защитам (спасение оканчивает).

Молитвы-приёмы 16 уровня

Ангельский заступник **Приём паладина 16**

Вы переноситесь к другу, попавшему в беду, и принимаете эффекты атаки, предназначавшейся ему.

На день ✦ Духовный, Телепортация
Немедленное прерывание Персональный
Триггер: По союзнику в пределах 5 клеток от вас попала атака

Эффект: Вы телепортируетесь в соседнюю с союзником клетку и принимаете удар вместо него.

Защита от смерти **Приём паладина 16**

Вы касаетесь умирающего существа и делитесь с ним своим внутренним духовным светом, наделяя его способностью сопротивляться зову смерти.

На день ✦ Духовный, Исцеление
Стандартное действие **Рукопашное** касание
Цель: Одно умирающее существо

Эффект: Вы тратите исцеление, но хитов не восстанавливаете. Цель восстанавливает хиты, как если бы использовала два исцеления. Добавьте свой модификатор Харизмы к восстановленным хитам.

Молитвы на сцену 17 уровня

Ослабляющая кара **Атака паладина 17**

Мощным ударом вы лишаете врага сил.

На сцену ✦ Духовный, Оружие
Стандартное действие **Рукопашное** оружие
Цель: Одно существо
Атака: Харизма против Воли

Попадание: Урон 2[Ор] + модификатор Харизмы и цель становится ослабленной до конца вашего следующего хода.

RAVEN MIMURA

Рука богов — Атака паладина 17

Вы держите символ веры над головой, и из него вырывается вспышка божественного света. Свет опаляет врагов и вдохновляет союзников.

На сцену ✦ Духовный, Излучение, Инструмент
Стандартное действие **Ближняя** вспышка 1
Цель: Все враги во вспышке
Атака: Харизма против Стойкости
Попадание: Урон излучением 2к10 + модификатор Харизмы и цель становится отмеченной до конца вашего следующего хода.
Эффект: До конца вашего следующего хода союзники во вспышке получают бонус таланта к броскам атаки, равный вашему модификатору Мудрости.

Ужасающая кара — Атака паладина 17

Безжалостными ударами вы насылаете на врага волны ужаса.

На сцену ✦ Духовный, Оружие, Страх
Стандартное действие **Рукопашное** оружие
Цель: Одно существо
Атака: Сила против КД
Попадание: Урон 3[Ор] + модификатор Силы и вы толкаете цель на количество клеток, равное вашему модификатору Харизмы. Цель в свой следующий ход не может приближаться к вам.

Укрепляющая кара — Атака паладина 17

По вашему телу раздаётся иномировая музыка, укрепляя вас перед грядущими испытаниями.

На сцену ✦ Духовный, Оружие
Стандартное действие **Рукопашное** оружие
Цель: Одно существо
Атака: Харизма против КД
Попадание: Урон 3[Ор] + модификатор Харизмы. Вы получаете до конца своего следующего хода бонус таланта к КД, равный вашему модификатору Мудрости.

Молитвы на день 19 уровня

Благо крестоносца — Атака паладина 19

Вы ударяете врага с такой убеждённостью, что это чувствуют и ваши союзники.

На день ✦ Духовный, Оружие
Стандартное действие **Рукопашное** оружие
Цель: Одно существо
Атака: Сила против КД
Попадание: Урон 4[Ор] + модификатор Силы.
Промах: Половина урона.
Эффект: Вы и союзники, находящиеся в соседних с вами клетках, получаете бонус таланта +1 к броскам атаки до конца сцены.

Корона ослепляющего блеска — Атака паладина 19

Вы взмахиваете оружием, и вокруг вас вспыхивает яркий свет, ослепляющий врагов.

На день ✦ Духовный, Излучение, Оружие
Стандартное действие **Ближняя** вспышка 1
Цель: Все враги во вспышке, которых вы можете видеть
Атака: Харизма против Реакции
Попадание: Урон излучением 3[Ор] + модификатор Харизмы и цель становится слепой (спасение оканчивает).
Промах: Половина урона и цель становится слепой до конца вашего следующего хода.

Праведное полымя — Атака паладина 19

Святое пламя поглощает врагов и продолжает жечь тех, кто слетается на его свет подобно мотылькам.

На день ✦ Духовный, Зона, Инструмент, Огонь
Стандартное действие **Зональная** вспышка 2 в пределах 10 клеток
Цель: Все враги во вспышке
Атака: Харизма против Реакции
Попадание: Урон огнём 3к10 + модификатор Харизмы, цель предоставляет боевое превосходство вам и вашим союзникам до конца вашего следующего хода.
Промах: Половина урона и цель не предоставляет боевое превосходство.
Эффект: Вспышка создаёт зону огня, длящуюся до конца вашего следующего хода. Враги, входящие в зону или начинающие в ней свой ход, получают урон огнём 1к10 и предоставляют боевое превосходство вам и вашим союзникам.
Поддержание малым: Зона сохраняется.

Молитвы-приёмы 22 уровня

Ангельское спасение — Приём паладина 22

Белые крылья из астрального света окутывают вашего союзника, после чего исчезают вместе с ним. Они вновь появляются возле вас, чтобы выпустить союзника.

На день ✦ Духовный, Телепортация
Стандартное действие **Дальнобойный** видимость
Цель: Один согласный союзник
Эффект: Цель телепортируется из любой клетки, которую вы можете видеть, в клетку, находящуюся в пределах 5 клеток от вас, если эта клетка ближе к вам, чем исходная клетка цели.

Дар жизни — Приём паладина 22

Вы возносите самую сильную молитву и касаетесь раненого или убитого существа, даруя ему жизнь ценой своего здоровья.

На день ✦ Духовный, Исцеление
Стандартное действие **Рукопашное** касание
Цель: Одно существо
Эффект: Если цель жива, то она восстанавливает хиты в количестве, не превышающем половину от вашего максимума хитов (на ваш выбор), а вы получаете такой же урон.

Если цель мертва не дольше чем с конца вашего предыдущего хода, то она возвращается к жизни с 0 хитов, а вы получаете урон, равный половине от максимума своих хитов.

Вы не можете избежать этого урона или как-нибудь уменьшить его.

Единство веры — **Приём паладина 22**

Вы произносите слова веры, мгновенно исцеляя себя и союзников.

На день ✦ Духовный, Исцеление
Малое действие **Ближняя** вспышка 5
Цели: Вы и все союзники во вспышке

Эффект: Все цели могут использовать по исцелению.

Очищающая вспышка — **Приём паладина 22**

Волны божественной энергии омывают вас и ваших союзников, снимая все негативные эффекты и последствия.

На день ✦ Духовный
Малое действие **Ближняя** вспышка 5
Targets: Вы и все союзники во вспышке

Эффект: Все цели совершают по одному спасброску от каждого эффекта, заканчивающегося при спасении. Все штрафы к броскам атаки и защитам, воздействующие на цели, исчезают.

Молитвы на сцену 23 уровня

Возвышенная перестановка — **Атака паладина 23**

Взмахом руки вы переносите оказавшегося в опасности союзника в безопасное место, а сами оказываетесь на его месте и бьёте врага.

На сцену ✦ Духовный, Оружие, Телепортация
Стандартное действие **Дальнобойный** 5
Первичная цель: Один согласный союзник

Эффект: Вы можете телепортировать цель на 5 клеток. До конца вашего следующего хода вы предоставляете цели бонус таланта ко всем защитам, равный вашему модификатору Мудрости. Кроме того, вы телепортируетесь в исходное пространство цели и совершаете вторичную атаку.

Вторичная цель: Одно существо в пределах вашей рукопашной досягаемости

Вторичная атака: Харизма против КД

Попадание: Урон 3[Ор] + модификатор Харизмы.

Вот их рок — **Атака паладина 23**

Вы подтягиваете врага, опаляя излучением за сопротивление.

На сцену ✦ Духовный, Излучение, Инструмент
Стандартное действие **Дальнобойный** 5
Цель: Одно существо
Атака: Харизма против Воли

Попадание: Урон излучением 4к10 + модификатор Харизмы и вы подтягиваете цель на количество клеток, равное вашему модификатору Мудрости (минимум 1).

Звучная кара — **Атака паладина 23**

Вы взмахиваете оружием по широкой дуге, вызывая гром, сбивающий врагов с ног.

На сцену ✦ Духовный, Звук, Оружие
Стандартное действие **Рукопашное** оружие
Первичная цель: Одно существо
Атака: Сила против КД

Попадание: Урон звуком 3[Ор] + модификатор Силы и цель сбивается с ног. Совершите вторичную атаку.

Вторичная цель: Все враги в соседних с вами клетках, но не первичная цель

Вторичная атака: Сила против КД

Попадание: Урон звуком 1[Ор] + модификатор Силы и цель сбивается с ног.

Кара мученика — **Атака паладина 23**

Нападая на врага, вы произносите молитву, прося впитать урон от атак врага, даже если они направлены не на вас.

На сцену ✦ Духовный, Оружие
Стандартное действие **Рукопашное** оружие
Цель: Одно существо
Атака: Сила против КД

Попадание: Урон 4[Ор] + модификатор Силы. До конца вашего следующего хода, каждый раз, когда цель причиняет урон, вы можете решить принять его. Исходная жертва не получает урон, но подвергается всем остальным эффектам атаки.

Молитвы на день 25 уровня

В ад вместе с собой — **Атака паладина 25**

Из вашего символа веры вырывается божественный свет, сжигающий врагов.

На день ✦ Духовный, Инструмент, Огонь
Стандартное действие **Ближняя** вспышка 5
Цель: Все враги во вспышке
Атака: Харизма против Воли

Попадание: Урон 6к6 + модификатор Харизмы и продолжительный урон огнём 10 (спасение оканчивает). Цель становится отмеченной до конца вашего следующего хода.

Промах: Половина урона и продолжительный урон огнём 10 (спасение оканчивает). Цель становится отмеченной до конца вашего следующего хода.

Возвышенное возмездие — **Атака паладина 25**

Вы наносите мощный удар, и над головой врага появляется символ вашего божества, хотя видеть его можете только вы. Символ начинает гореть ярче, когда враг собирается совершить атаку.

На день ✦ Духовный, Оружие
Стандартное действие **Рукопашное** оружие
Цель: Одно существо
Атака: Сила против КД

Попадание: Урон 4[Ор] + модификатор Силы.

Промах: Половина урона.

Эффект: Цель при совершении любой атаки провоцирует от вас атаки (спасение оканчивает). Вы получаете бонус +2 к броскам провоцированных атак и причиняете ими дополнительно 1[Ор] единиц урона.

Молитвы на сцену 27 уровня

Божественная месть — **Атака паладина 27**

Вы возносите древнюю молитву, выпускающую гнев бога на врага, только что атаковавшего вас.

На сцену ✦ Духовный, Инструмент
Немедленный ответ **Дальнобойный** 20
Триггер: Вас атакует существо, находящееся в пределах указанного диапазона
Цель: Атаковавшее существо
Атака: Харизма + 2 против Стойкости

Попадание: Урон 4к10 + модификатор Харизмы и цель становится ослабленной до конца вашего следующего хода.

Клеймо правосудия — **Атака паладина 27**

Вы касаетесь врага символом веры, клеймя его символом своего божества и заставляя получать урон от своих собственных атак.

На сцену ✦ Духовный, Излучение, Инструмент
Стандартное действие **Рукопашное** касание
Цель: Одно существо
Атака: Харизма против Воли

Попадание: Урон излучением 4к8 + модификатор Харизмы. Если цель в свой следующий ход совершает атаку, то получает половину урона от этой атаки вне зависимости от попадания или промаха.

Ослепляющая кара — **Атака паладина 27**

Ваше оружие начинает светиться бледным внутренним светом, а ударенный враг слепнет от силы удара.

На сцену ✦ Духовный, Оружие
Стандартное действие **Рукопашное** оружие
Цель: Одно существо
Атака: Сила против Воли

Попадание: Урон 3[Ор] + модификатор Силы и цель становится слепой до конца вашего следующего хода.

Ошеломляющая кара — **Атака паладина 27**

Вы делаете широкий замах, ошеломляя целей, по которым попадёте.

На сцену ✦ Духовный, Оружие
Стандартное действие **Рукопашное** оружие
Первичная цель: Одно существо
Атака: Сила против Воли

Попадание: Урон 2[Ор] + модификатор Силы и цель становится ошеломлённой до конца вашего следующего хода. Совершите вторичную атаку.

Вторичная цель: Все враги в соседних с вами клетках кроме первичной цели

Вторичная атака: Сила против Воли

Попадание: Урон 1[Ор] + модификатор Силы и цель становится ошеломлённой до конца вашего следующего хода.

Сдерживающая кара — **Атака паладина 27**

Вы ударяете врага с такой решимостью, что теперь он видит только вас.

На сцену ✦ Духовный, Оружие
Стандартное действие **Рукопашное** оружие
Цель: Одно существо
Атака: Харизма против Воли

Попадание: Урон 3[Ор] + модификатор Харизмы и цель становится отмеченной до конца вашего следующего хода. Кроме того, до конца вашего следующего хода цель не может получить линию воздействия ни до кого кроме вас.

Молитвы на день 29 уровня

Рука правосудия — **Атака паладина 29**

Вы произносите врагу приговор, заставляя получать урон от своих собственных атак.

На день ✦ Духовный, Инструмент
Стандартное действие **Дальнобойный** 5
Цель: Одно существо
Атака: Харизма против Воли

Попадание: Урон 5к10 + модификатор Харизмы. Каждый раз, когда цель совершает атаку, эта атака совершается как обычно, но цель тоже получает полный урон и эффекты от атаки (спасение оканчивает). Спасброски для окончания этого эффекта получают штраф -2.

Промах: Урон 5к10 + модификатор Харизмы.

Особенность: У многих существ есть иммунитеты и сопротивляемости к своим собственным атакам. Получая урон от своей атаки из-за этого таланта цель не получает преимущество от своих иммунитетов и сопротивляемостей.

Сила веры — **Атака паладина 29**

Вы наносите сильнейший удар, и с кончика вашего оружия срывается вспышка света, ослепляющая врагов, стоящих перед вами.

На день ✦ Духовный, Оружие
Стандартное действие **Рукопашное** оружие
Первичная цель: Одно существо
Атака: Сила против КД

Попадание: Урон 7[Ор] + модификатор Силы. Совершите вторичную атаку.

Вторичная цель: Все враги в пределах 10 клеток от вас

Вторичная атака: Сила против Стойкости

Попадание: Цель становится слепой до конца вашего следующего хода.

Промах: Половина урона и вторичная атака не позволяется.

ПУТИ СОВЕРШЕНСТВА

Астральный воин

«Я сражаюсь по воле моего бога, с силой Астрального Моря внутри, и верой, крепкой как оружие».

Требование: Класс Паладин

Вы становитесь практически оружием своего бога, наделённым дополнительными силами, исходящими из Астрального Моря. Для астрального воина нет слишком сильных врагов и нет слишком трудных препятствий, пока вера сильна и оружие упивается силой с небес. Когда вы выбираете этот путь, ваше оружие всегда будет светиться серебристым светом Астрального Моря.

Умения пути Астрального воина

Астральное правосудие (11 уровень): Помеченные вами враги, атакующие ваших союзников, не атакуя вас, получают штраф -2 ко всем защитам, пока они не перестанут быть помеченными вами.

Действие астрального восстановления (11 уровень): Вы можете потратить единицу действия и вместо получения дополнительного действия восстановить один использованный талант паладина на сцену.

Храбрость с небес (16 уровень): Вы получаете бонус +2 к спасброскам от эффектов с ключевым словом «страх».

Молитвы Астрального воина

Дать путь свету — **Атака Астрального воина 11**

Ваше оружие при ударе вспыхивает астральным светом, и свет распространяется на всех соседних врагов, временно помогая вашим союзникам нацеливаться.

На сцену ✦ Духовный, Оружие
Стандартное действие **Рукопашное** оружие
Цель: Одно существо
Атака: Сила против КД

Попадание: Урон 2[Ор] + модификатор Силы и до конца вашего следующего хода ваши союзники получают боевое превосходство над врагами, находящимися в соседних с вами клетках.

Молитва о большем — **Приём Астрального воина 12**

Вы уже ударили врага, но молитесь об увеличении урона.

На сцену ✦ Духовный
Свободное действие **Персональный**

Эффект: Если вам не нравится урон от одной из ваших атак, перебросьте урон. Вы обязаны использовать новый результат.

Астральный ураган — **Атака Астрального воина 20**

Ваша вера направляет вас в ураганную атаку, позволяющую ударять всех врагов в пределах досягаемости, и внушающую врагам страх.

На день ✦ Духовный, Оружие, Страх
Стандартное действие **Ближняя** вспышка 1
Цель: Все враги во вспышке, которых вы можете видеть
Атака: Сила против КД

Попадание: Урон 2[Ор] + модификатор Силы. Кроме того, цель получает штраф -2 ко всем защитам (спасение оканчивает).

Особенность: Если эта атака убивает одно или несколько злых или хаотично-злых существ, бросьте к20. При результате 10 и выше вы снова можете использовать этот талант в текущей сцене.

Госпитальер

«Я целитель и защитник, вдохновитель союзников и кошмар врагов».

Требование: Класс Паладин

Ваш путь привёл вас к специализации в искусстве целительства. Став маяком надежды на поле боя, вы значительно улучшаете способности к лечению других. Вы становитесь воплощением милосердия и заботы, оказывая помощь раненым и тем, кто находится при смерти — особенно когда нанесение урона врагам сочетается с лечением друзей.

Умения пути Госпитальера

Благословение госпитальера (11 уровень): Когда враг, находящийся под вашим вызовом, совершает атаку по одному из ваших союзников, не атакуя при этом вас, то вне зависимости от промаха и попадания атаки этот союзник восстанавливает хиты в количестве, равном половине вашего уровня + ваш модификатор Мудрости.

Действие госпитальера (11 уровень): Когда вы тратите единицу действия для получения дополнительного действия, все союзники в пределах 5 клеток от вас восстанавливают хиты в количестве, равном вашему модификатору Мудрости.

Забота госпитальера (16 уровень): Вы добавляете модификатор Харизмы к количеству хитов, восстанавливаемых вашим талантом *наложение рук*.

Молитвы Госпитальера

Оградительный удар — **Атака Госпитальера 11**

Вы ударяете существо, внушая союзникам надежду и ободрение.

На сцену ✦ Духовный, Оружие
Стандартное действие **Рукопашное** оружие
Цель: Одно существо, помеченное вами
Атака: Харизма против КД

Попадание: Урон 2[Ор] + модификатор Харизмы и все союзники в пределах 5 клеток от вас могут совершить по спасброску.

Целительный фонтан **Приём Госпитальера 12**

Короткая молитва наделяет ваше оружие целительной силой, так что когда вы попадаете по врагам, вы будете исцелять союзников.

На день ✦ Духовный, Исцеление
Малое действие **Персональный**

Эффект: До конца этой сцены, когда вы атакуете в свой ход и попадаете как минимум по одному врагу, вы лечите союзника. Выберите одного союзника в пределах 10 клеток от себя. Этот союзник восстанавливает 1к6 × ваш модификатор Мудрости хитов.

Дарующий жизнь удар **Атака Госпитальера 20**

Вы наполняете оружие излучением, и при попадании по врагу будете лечить союзника.

На день ✦ Духовный, Излучение, Исцеление, Оружие
Стандартное действие **Рукопашное** оружие
Цель: Одно существо
Атака: Харизма против Стойкости

Попадание: Урон излучением 4[Ор] + модификатор Харизмы.

Эффект: Выберите одного союзника в пределах 10 клеток от себя. Этот союзник может использовать исцеление. Добавьте свой модификатор Харизмы к количеству восстановленных хитов.

Защитник порядка

«Порядок сдерживает хаос, и всеми своими действиями я помогаю порядку».

Требование: Класс Паладин

Вы становитесь образцом порядка, приняв для себя его концепцию и верша его всеми словами и деяниями. Боги порядка считают вас героем, сражающимся за их дело и всегда разящим хаотично-злые силы. В присутствии хаотично-злых существ ваше оружие начинает светиться.

Умения пути Защитника порядка

Действие защитника (11 уровень): Когда вы тратите единицу действия для получения дополнительного действия, вы также испускаете вспышку яркого света, присуждающую врагам, находящимся в соседних с вами клетках, штраф -1 ко всем защитам до начала вашего следующего хода.

Защита порядка (11 уровень): Когда вы находитесь в соседней клетке с целью вашего *божественного вызова*, цель провоцирует от вас атаки, когда совершает атаки, не включающие в качестве цели вас. Кроме того, ваши атаки по демонам и стихийным существам, которым вы бросите *вызов*, причиняют дополнительно урон излучением 2к6.

WILLIAM O'CONNOR

Молот защитника (16 уровень): Ваши атаки игнорируют сопротивляемости демонов и стихийных существ.

Молитвы Защитника порядка

Уверенное правосудие **Атака Защитника порядка 11**

Вы взываете к своей преданности порядку для совершения точной атаки.

На сцену ✦ Духовный, Оружие
Стандартное действие **Рукопашное** оружие
Цель: Одно существо
Атака: Сила + 4 против КД

Попадание: Урон 1[Ор]. Если цель помечена вами, то она становится ослабленной и изумлённой до тех пор, пока не перестанет быть помеченной вами.

Никто не пройдёт **Приём Защитника порядка 12**

Вы сдерживаете божественным вызовом не одного врага, а сразу двух.

На день ✦ Духовный
Свободное действие **Персональный**

Эффект: До конца сцены каждое использование вашего *божественного вызова* нацеливается на двух врагов, а не на одного.

Правило порядка **Атака Защитника порядка 20**

Вы призываете к порядку своим оружием, заставляя его светиться, когда вы наказываете врага.

На день ✦ Духовный, Излучение, Оружие
Стандартное действие **Рукопашное** оружие
Цель: Одно существо
Атака: Сила против Стойкости
Особенность: Если цель в этой сцене совершала критическое попадание по вам или вашим союзникам, то эта ваша атака получает бонус таланта +2 и причиняет дополнительно урон излучением 2к10.

Попадание: Урон 4[Ор] + модификатор Силы и вы толкаете цель на 1 клетку. Цель становится ослабленной (спасение оканчивает).

Промах: Урон 1[Ор] + модификатор Силы и цель становится ослабленной (спасение оканчивает).

Юстициар

«Я сражаюсь за справедливость. Моя вера и моё оружие защитит тех, кто слаб».

Требование: Класс Паладин

Вы становитесь воплощением правосудия, защитником праведности и справедливости — по крайней мере, с точки зрения вашей веры. Вы можете защищать при необходимости других, и по-прежнему обладаете умениями, помогающими вершить праведные дела согласно вашей вере.

Умения пути Юстициара

Справедливое действие (11 уровень): Когда вы тратите единицу действия для получения дополнительного действия, все враги в соседних с вами клетках становятся ослабленными до конца своего следующего ходов.

Справедливый дух (11 уровень): Все союзники в соседних с вами клетках могут перебрасывать один спасбросок в конце своего хода.

Справедливое убежище (16 уровень): Союзники в соседних с вами клетках получают иммунитет к эффектам с ключевыми словами «очарование» или «страх» и получают бонус +1 к спасброскам.

Молитвы Юстициара

Сияние справедливости **Атака Юстициара 11**

Из вашего символа веры вырывается вспышка света, опаляющая врагов, которым вы бросили вызов.

На сцену ✦ Духовный, Излучение, Инструмент
Стандартное действие **Ближняя** вспышка 5
Цель: Все враги во вспышке, помеченные вами
Атака: Харизма против Воли

Попадание: Урон излучением 2к8 + модификатор Харизмы и до конца вашего следующего хода цель не может совершать атаки, не включающие в качестве цели вас.

Ударь лучше меня **Приём Юстициара 12**

Вы взываете к своей внутренней справедливости и чести, и, прошептав молитву, получаете удар, предназначенный для тех, кого вы должны защищать.

На день ✦ Духовный
Немедленное прерывание Персональный
Триггер: Союзник в пределах 5 клеток от вас атакован

Эффект: Атака промахивается по всем вашим союзникам, на которых она была нацелена, но автоматически попадает по вам, даже если вас не было среди целей.

Бросить вызов несправедливости **Атака Юстициара 20**

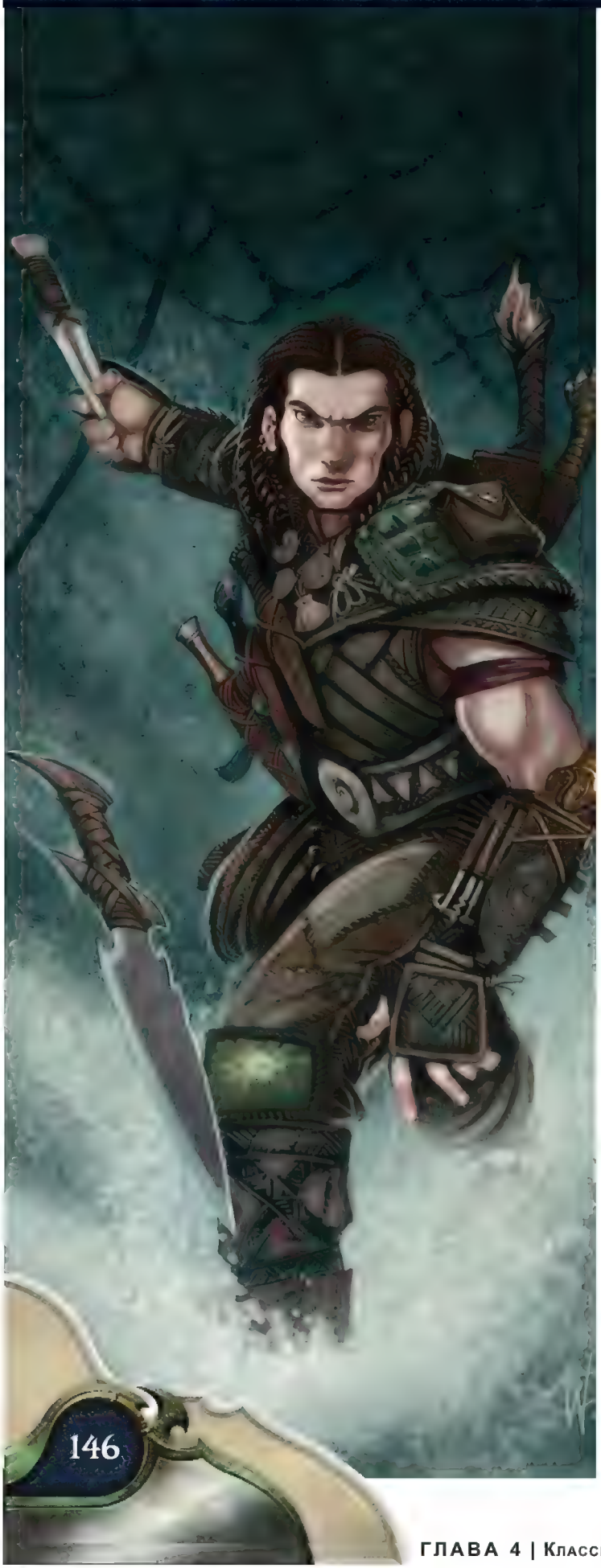
Враги окружают вас, и ваше естество требует справедливости. Вы фокусируете молитву символом веры, выдавая вспышку карающей силы, которую не сможет игнорировать ни один враг.

На день ✦ Духовный, Излучение, Инструмент
Стандартное действие **Ближняя** вспышка 10
Цель: Все враги во вспышке
Атака: Харизма против Воли

Попадание: Урон излучением 3к8 + модификатор Харизмы и цель становится отмеченной до конца вашего следующего хода.

Промах: Половина урона и цель становится отмеченной до конца вашего следующего хода.

ПЛУТ



«Ты удивлён. Если бы ты был более внимателен, мог бы остаться в живых».

ОСОБЕННОСТИ КЛАССА

Роль: Атакующий. Вы устремляетесь вперёд, причиняете большой урон и отступаете в безопасное место. Вы можете отлично сотрудничать с защитником, окружая врагов.

Источник силы: Воинский. Ваши таланты зависят от тщательных тренировок, постоянного практического применения, врождённых навыков и координации.

Ключевые характеристики: Ловкость, Сила, Харизма

Ношение доспехов: Доспехи из ткани, кожи

Владение оружием: Кинжал, короткий меч, праща, ручной арбалет, сюрикен

Бонус к защите: +2 Реакция

Хиты на 1 уровне: 12 + значение Телосложения

Хитов за уровень: 5

Исцелений в день: 6 + модификатор Телосложения

Тренированные навыки: Воровство и Скрытность. На 1 уровне выберите ещё четыре навыка для тренировки из прилагающегося списка классовых навыков.

Классовые навыки: Акробатика (Лов), Атлетика (Сил), Внимательность (Мдр), Воровство (Лов), Запугивание (Хар), Знание Улиц (Хар), Обман (Хар), Подземелья (Мдр), Проницательность (Мдр), Скрытность (Лов)

Варианты развития: Головорез, Ловкач

Классовые умения: Оружейное дарование плута, Первый удар, Скрытая атака, Тактика плута

Плуты — хитрые и неуловимые противники. Плуты скользят в тенях, разгуливая по полу боя не боясь врагов, и появляясь из ниоткуда, чтобы нанести смертельный удар.

Будучи плутом, вы можете встретиться с предубеждённым отношением к вашим мотивациям, но свой характер вы определяете сами. Вы можете быть агентом уничтоженной разведывательной сети сверженного короля, беглым осуждённым, стремящимся очистить своё имя, выносливым актёром, чьи цели вышли за пределы театральных подмосток, юношей, пытающимся изменить свою невезучую судьбу или отчаянным искателем приключений, стремящимся за очередной порцией адреналина. А быть может, вам просто очень нужны деньги.

С клинком в ножнах и плащом за спиной идёте вы вперёд, с предвкушением в глазах. Какие чудеса и награды достанутся вам?

WILLIAM O'CONNOR

Создание плута

Есть два варианта развития плута — головорез и ловкач. Один полагается на грубую силу, а другой на блеф и обманные выпады. Самыми важными характеристиками для плута являются Ловкость, Харизма и Сила.

Головорез

Вам нравятся таланты, причиняющие большой урон, использующие Силу, и способные ошеломлять, обездвиживать, сбивать с ног и толкать врагов. Ваши атаки используют Ловкость, так что пусть это будет вашей высшей характеристикой. Сила тоже важна — она увеличивает урон и определяет дополнительные эффекты от ударов. Высокая Харизма пригодится, если вы захотите пользоваться талантами ловкача. Выберите Тактику плута «жестокий головорез» и наберите талантов, причиняющих каждым ударом много урона.

Рекомендуемая черта: Фокусировка На Оружии (человеческая черта: Крепкое Тело)

Рекомендуемые навыки: Атлетика, Воровство, Запугивание, Знание Улиц, Подземелья, Скрытность

Рекомендуемые неограниченные таланты: *ответный удар*, *пронзающий удар*

Рекомендуемый талант на сцену: *мучительный удар*

Рекомендуемый на день: *лёгкая цель*

Ловкач

Вам нравятся таланты, обманывающие и вводящие в заблуждение врагов. Вы врываетесь и выскакиваете из схваток, уклоняясь от врагов и направляя их атаки на других врагов. Большая часть ваших атакующих талантов зависит от Ловкости, так что пусть она будет вашей высшей характеристикой. Харизма важна для некоторых атак, для основанных на ней навыков, которые можно использовать вместо атак, и прочих эффектов, зависящих от успешного попадания, так что Харизма должна идти второй по величине. Сила пригодится, если вы будете использовать таланты, предназначенные для головореза. Выберите Тактику плута «мастер уклонения». Выберите таланты, получающие преимущество от высокого значения Харизмы, а также подходящие для личности ловкача.

Обзор плута

Особенности: Ваши таланты используются во всю силу, когда есть боевое превосходство, а навыки и таланты помогут получить и закрепить это превосходство над врагами. Вы прекрасно владеете навыками от Скрытности и Воровства до Обмана и Акробатики.

Религия: Плуты предпочитают поклоняться божествам ночи, удачи, свободы и приключений, таким как Сеанин и Авандра. Злые и хаотично-злые плуты часто почитают Лолт и Зехира.

Расы: Идеальными плутами становятся те, кто любят обмениваться в тенях тайнами и изменять мир ради своей выгоды, включая эльфов, тифлингов и полурослико.

Рекомендуемая черта: Закольщик (человеческая черта: Человеческая Непоколебимость)

Рекомендуемые навыки: Акробатика, Внимательность, Воровство, Обман, Проницательность, Скрытность

Рекомендуемые неограниченные таланты: *искусный удар*, *коварный финт*

Рекомендуемый талант на сцену: *перемещающий удар*

Рекомендуемый талант на день: *обманный удар*

Классовые умения плута

Все плуты обладают следующими классовыми умениями:

Оружейное дарование плута

При использовании сюрикена кость урона оружия увеличивается на один шаг. Если вы используете кинжал, то получаете бонус +1 к броскам атаки талантов с ключевым словом «оружие».

Первый удар

В начале сцены вы получаете боевое превосходство над всеми существами, пока ещё не совершившими ход в этой сцене.

Скрытая атака

Когда вы совершаете атаку лёгким клинком, ручным арбалетом, коротким луком или пращой, и попадаете по по врагу, предоставляющему вам боевое превосходство, этот враг получает дополнительный урон, зависящий от вашего уровня. Вы можете причинять этот дополнительный урон лишь один раз за ход.

Уровень	Урон от Скрытой атаки
1—10	+2к6
11—20	+3к6
21—30	+5к6

Тактика плута

Плуты действуют по-разному. Некоторые используют врождённое обаяние и хитрость для введения врагов в заблуждение. Другие в борьбе с врагами полагаются на грубую силу.

Выберите один из двух вариантов:

Жестокий головорез: Вы получаете бонус к урону от Скрытой атаки, равный модификатору Силы.

Мастер уклонения: Вы получаете бонус к КД от провоцированных атак, равный модификатору Харизмы.

Сделанный выбор также предоставляет бонусы к некоторым талантам плута. Эффекты от Тактики плута (если они есть) указаны в описаниях талантов.

Таланты плута

Ваши таланты это отважные деяния, использующие вашу хитрость, подвижность и опытность. Некоторым талантам нужна высокая Харизма, и они хорошо хорошо подходят для плута-ловкача, а другие таланты ценят высокую Силу и хорошо

подходят плуту-головорезу, но выбирать вы можете любые таланты.

Неограниченные деяния 1 уровня

Искусный удар Атака плута 1

Последний выпад ставит вас в выгодное положение.

Неограниченный ✦ Воинский, Оружие
Стандартное действие **Рукопашное** или **Дальнобойное** оружие
Условие использования: Вы должны использовать арбалет, лёгкий клинок или пращу.
Цель: Одно существо
Особенность: Вы можете переместиться на 2 клетки до совершения атаки.
Атака: Ловкость против КД

Попадание: Урон 1[Ор] + модификатор Ловкости.

На 21 уровне урон увеличивается до 2[Ор] + модификатор Ловкости.

Коварный финт Атака плута 1

Обманный выпад заставит врага забыть о кинжале у глотки.

Неограниченный ✦ Воинский, Оружие
Стандартное действие **Рукопашное** или **Дальнобойное** оружие
Условие использования: Вы должны использовать арбалет, лёгкий клинок или пращу.
Цель: Одно существо
Атака: Ловкость против КД

Попадание: Урон 1[Ор] + модификатор Ловкости + модификатор Харизмы.

На 21 уровне урон увеличивается до 2[Ор] + модификатор Ловкости + модификатор Харизмы.

Ответный удар Атака плута 1

После просчитанного удара враг откроется для ответного удара, если сам атакует вас.

Неограниченный ✦ Воинский, Оружие
Стандартное действие **Рукопашное** оружие
Условие использования: Вы должны использовать лёгкий клинок.
Цель: Одно существо
Атака: Ловкость против КД

Попадание: Урон 1[Ор] + модификатор Ловкости. Если цель атакует вас до начала вашего следующего хода, то вы совершаете ответный удар по цели немедленным прерыванием: атака Силой против КД, причиняющая урон 1[Ор] + модификатор Силы.

На 21 уровне урон увеличивается до 2[Ор] + модификатор Ловкости, а урон от ответного удара до 2[Ор] + модификатор Силы.

Пронзающий удар Атака плута 1

Острие проходит сквозь доспех и вонзается в нежную плоть.

Неограниченный ✦ Воинский, Оружие
Стандартное действие **Рукопашное** оружие
Условие использования: Вы должны использовать лёгкий клинок.
Цель: Одно существо
Атака: Ловкость против Реакции

Попадание: Урон 1[Ор] + модификатор Ловкости.

На 21 уровне урон увеличивается до 2[Ор] + модификатор Ловкости.

Деяния на сцену 1 уровня

Изумляющий удар Атака плута 1

Опытный удар застаёт врага врасплох и скручивает его болью.

На сцену ✦ Воинский, Оружие
Стандартное действие **Рукопашное** оружие
Условие использования: Вы должны использовать лёгкий клинок.
Цель: Одно существо
Атака: Ловкость против КД

Попадание: Урон 1[Ор] + модификатор Ловкости и цель становится изумлённой до конца вашего следующего хода.

Королевский замок Атака плута 1

Сложно добраться до мелкого парня, прячущегося за громилой, способным прокусить латный доспех.

На сцену ✦ Воинский, Оружие
Стандартное действие **Рукопашное** или **Дальнобойное** оружие
Условие использования: Вы должны использовать арбалет, лёгкий клинок или пращу.
Цель: Одно существо
Атака: Ловкость против Реакции

Попадание: Урон 2[Ор] + модификатор Ловкости.

Эффект: Обменяйтесь местами с согласным союзником, находящимся в соседней клетке.

Мучительный удар Атака плута 1

Если повернуть клинок в ране вот так, то враг завоет от боли.

На сцену ✦ Воинский, Оружие
Стандартное действие **Рукопашное** оружие
Условие использования: Вы должны использовать лёгкий клинок.
Цель: Одно существо
Атака: Ловкость против КД

Попадание: Урон 2[Ор] + модификатор Ловкости.

Жестокий головорез: Вы получаете бонус к броску урона, равный модификатору Силы.

Перемещающий удар Атака плута 1

Толчок и обманное движение перемещают врага туда, куда вам надо.

На сцену ✦ Воинский, Оружие
Стандартное действие **Рукопашное** оружие
Условие использования: Вы должны использовать лёгкий клинок.
Цель: Одно существо
Атака: Ловкость против Воли

Попадание: Урон 1[Ор] + модификатор Ловкости и вы сдвигаете цель на 1 клетку.

Мастер уклонения: Вы сдвигаете цель на количество клеток, равное вашему модификатору Харизмы.

Деяния на день 1 уровня

Лёгкая цель — Атака плута 1

Вы наносите врагу сокрушительный удар, подставляя его под следующие атаки.

На день ✦ Воинский, Оружие
Стандартное действие **Рукопашное** или **Дальнобойное** оружие
Условие использования: Вы должны использовать арбалет, лёгкий клинок или пращу.
Цель: Одно существо
Атака: Ловкость против КД

Попадание: Урон 2[Ор] + модификатор Ловкости, цель становится замедленной и предоставляет вам боевое превосходство (спасение оканчивает и то, и другое).

Промах: Половина урона и цель предоставляет вам боевое превосходство только до конца вашего следующего хода.

Обманный удар — Атака плута 1

Серией выпадов и ударов вы уводите врага туда, куда нужно.

На день ✦ Воинский, Оружие
Стандартное действие **Рукопашное** или **Дальнобойное** оружие
Условие использования: Вы должны использовать арбалет, лёгкий клинок или пращу.
Цель: Одно существо
Атака: Ловкость против КД

Попадание: Урон 3[Ор] + модификатор Ловкости и вы сдвигаете цель на 1 клетку.

Эффект: До конца сцены каждый раз, когда вы попадаете по цели, можете сдвинуть её на 1 клетку.

Ослепляющий залп — Атака плута 1

Быстрый залп — и врагам остаётся только вытирать кровь, застлавшую глаза.

На день ✦ Воинский, Оружие
Стандартное действие **Ближняя** волна 3
Условие использования: Вы должны использовать арбалет, лёгкое метательное оружие или пращу.
Цель: Все враги в волне, которых вы видите
Атака: Ловкость против КД

Попадание: Урон, равный модификатору Ловкости, и цель становится слепой до конца вашего следующего хода.

Промах: Урон, равный модификатору Ловкости.

Деяния-приёмы 2 уровня

Большой скачок — Приём плута 2

Вы совершаете огромный прыжок без разбега.

Неограниченный ✦ Воинский
Действие движения **Персональный**
Требование: Тренированная Атлетика.

Эффект: Совершите прыжок в длину или высоту. Определите Сл проверки Атлетики так, как будто вы совершали разбег. Расстояние прыжка может превышать вашу скорость.

Кувырки — Приём плута 2

Вы идёте по опасному пути, уклоняясь от провоцированных атак врагов.

На сцену ✦ Воинский
Действие движения **Персональный**
Требование: Тренированная Акробатика.

Эффект: Вы можете совершить шаг на количество клеток, равное вашей скорости.

Мимолётный призрак — Приём плута 2

Вы быстры и скрытны одновременно.

Неограниченный ✦ Воинский
Действие движения **Персональный**
Требование: Тренированная Скрытность.

Эффект: Вы можете переместиться с обычной скоростью и совершить проверку Скрытности. Вы не получаете обычного штрафа к проверке за перемещение.

Специалист по обману — Приём плута 2

Тонка грань между истиной и обманом, и вы с лёгкостью проходите её в обоих направлениях.

На сцену ✦ Воинский
Свободное действие **Персональный**
Триггер: Вы совершили проверку Обмана, и результат вам не нравится
Требование: Тренированный Обман.

Эффект: Перебросьте проверку Обмана. Решение о перебрасывании нужно принять до того как Мастер объявит результат.

Шустрые пальцы — Приём плута 2

Вы можете стянуть кошелёк за мгновение ока.

На сцену ✦ Воинский
Малое действие **Персональный**
Требование: Тренированное Воровство.

Эффект: Совершите проверку Воровства частью этого действия, даже если обычно проверка совершается стандартным действием.

Деяния на сцену 3 уровня

Заманить и заменить — Атака плута 3

Вы ударяете и обходите врага, занимая его место.

На сцену ✦ Воинский, Оружие
Стандартное действие **Рукопашное** оружие
Условие использования: Вы должны использовать лёгкий клинок.
Цель: Одно существо
Атака: Ловкость против Воли

Попадание: Урон 2[Ор] + модификатор Ловкости. Кроме того, вы меняетесь с целью местами и после этого можете совершить шаг на 1 клетку.

Мастер уклонения: Вы можете шагнуть на количество клеток, равное модификатору Харизмы.

Клинок ловкача — Атака плута 3

Вы наносите умелый удар, а затем следует череда ложных выпадов, сбивающих врага с толку.

На сцену ✦ Воинский, Оружие
Стандартное действие **Рукопашное или Дальнобойное** оружие
Условие использования: Вы должны использовать арбалет, лёгкий клинок или пращу.
Цель: Одно существо
Атака: Ловкость против КД

Попадание: Урон 2[Ор] + модификатор Ловкости. Добавьте модификатор Харизмы к КД до начала своего следующего хода.

Опрокидывание — Атака плута 3

Равновесие и импульс — ваши друзья. Вы устремляетесь вперёд, ловко наносите удар и противник валится на землю.

На сцену ✦ Воинский, Оружие
Стандартное действие **Рукопашное** оружие
Условие использования: Вы должны использовать лёгкий клинок.
Цель: Одно существо
Атака: Ловкость против КД
Жестокий головорез: Вы получаете бонус к броску атаки, равный модификатору Силы.
Попадание: Урон 1[Ор] + модификатор Ловкости, цель сбивается с ног.

Подготавливающий удар — Атака плута 3

Вы наносите просчитанный удар, снижающий защиту врага и делающий его уязвимым для последующих атак.

На сцену ✦ Воинский, Оружие
Стандартное действие **Рукопашное** оружие
Условие использования: Вы должны использовать лёгкий клинок.
Цель: Одно существо
Атака: Ловкость против КД
Попадание: Урон 2[Ор] + модификатор Ловкости и цель предоставляет вам боевое превосходство до конца вашего следующего хода.

Деяния на день 5 уровня

Глубокий порез — Атака плута 5

Каждая капля крови — это ещё один гвоздь в крышку гроба противника.

На день ✦ Воинский, Оружие
Стандартное действие **Рукопашное** оружие
Условие использования: Вы должны использовать лёгкий клинок.
Цель: Одно существо
Атака: Ловкость против Стойкости
Попадание: Урон 2[Ор] + модификатор Ловкости, продолжительный урон 5 + ваш модификатор Силы (спасение оканчивает).
Промах: Половина урона, продолжительный урон отсутствует.

Искусное парирование — Атака плута 5

Между атаками врага вы совершаете быстрые, но болезненные уколы.

На день ✦ Воинский, Оружие
Стандартное действие **Рукопашное** оружие
Условие использования: Вы должны использовать лёгкий клинок.
Цель: Одно существо
Атака: Ловкость против КД
Попадание: Урон 2[Ор] + модификатор Ловкости.
Эффект: До конца сцены каждый раз, когда цель атакует вас, она получает урон, равный вашему модификатору Ловкости, а вы можете при этом совершить шаг на 1 клетку немедленным ответом после этой атаки.

Раненая походка — Атака плута 5

Вы опускаете на врага мощнейший удар, после чего он сразу начинает спотыкаться.

На день ✦ Воинский, Оружие
Стандартное действие **Рукопашное или Дальнобойное** оружие
Условие использования: Вы должны использовать арбалет, лёгкий клинок или пращу.
Цель: Одно существо
Атака: Ловкость против Стойкости
Попадание: Урон 2[Ор] + модификатор Ловкости и цель сбивается с ног. До конца сцены, если цель переместится более чем на половину скорости одним действием, она свалится с ног в конце передвижения.
Промах: Половина урона, цель не падает.

Деяния-приёмы 6 уровня

Мышление толпы — Приём плута 6

Когда приходится врать, льстить и убеждать других, ваши союзники следуют вашим указаниям.

На сцену ✦ Воинский
Стандартное действие **Ближняя** вспышка 10
Требование: Тренированное Запугивание.
Цели: Вы и все союзники во вспышке
Эффект: Цели получают бонус таланта +2 к проверкам навыков, основанных на Харизме, и проверкам характеристик до конца вашего следующего хода.

Подлый побег — Приём плута 6

Вы ловко выкручиваетесь из опасных ситуаций.

На сцену ✦ Воинский
Действие движения **Персональный**
Требование: Тренированная Акробатика.
Эффект: Если вы отмечены, то этот состояние проходит. Вы можете шагнуть на количество клеток, равное вашей скорости.

Проворное восхождение — Приём плута 6

Вы способны лазать с изумительной лёгкостью и непринуждённостью.

Неограниченный ✦ Воинский
Действие движения **Персональный**
Требование: Тренированная Атлетика.
Эффект: Совершите проверку Атлетики для лазания. Если проверка успешна, вы получаете бонус таланта +4 к скорости, пока вы лезете во время этого перемещения.

Скользкое сознание — Приём плута 6

Вы затуманиваете сознание рассеянными мыслями, защищающими вас от неожиданных атак.

На сцену ✦ Воинский
Немедленное прерывание **Персональный**
Триггер: По вам попала атака, противостоящая вашей Воле
Требование: Тренированный Обман.
Эффект: Получите бонус таланта +2 к Воле от вызвавшей срабатывание атаки.

Хамелеон — Приём плута 6

Вы сливаетесь со своим окружением.

Неограниченный ✦ Воинский
Немедленное прерывание Персональный
Триггер: Вы скрывались, но потеряли укрытие или покров от врага
Требование: Тренированная Скрытность.
Эффект: Совершите проверку Скрытности. До конца вашего следующего хода вы остаётесь скрытым, если существо со свободной линией обзора до вас не побьёт результат проверки своей проверкой Внимательности. Вы можете до конца своего следующего хода оставаться незаметным безо всякого укрытия и покрова.

Деяния на сцену 7 уровня

Облако стали — Атака плута 7

Вы омываете врагов острым металлом.

На сцену ✦ Воинский, Оружие
Стандартное действие **Ближняя** волна 5
Условие использования: Вы должны использовать арбалет, лёгкое метательное оружие или пращу.
Цель: Все враги в волне, которых вы видите
Атака: Ловкость против КД
Попадание: Урон 1[Ор] + модификатор Ловкости.

Песок в глазах — Атака плута 7

Вы подбираете пригоршню песка, грязи или камешков, ударяете врага и кидаете мусор ему в лицо, чтобы ослепить.

На сцену ✦ Воинский, Оружие
Стандартное действие **Рукопашное** оружие
Условие использования: Вы должны использовать лёгкий клинок.
Цель: Одно существо
Атака: Ловкость против Реакции
Попадание: Урон 1[Ор] + модификатор Ловкости, цель становится слепой до конца вашего следующего хода.

Плутовская удача — Атака плута 7

Талантливый вор способен обратить провал в успех.

На сцену ✦ Воинский, Оружие
Стандартное действие **Рукопашное или Дальнобойное** оружие
Условие использования: Вы должны использовать арбалет, лёгкий клинок или пращу.
Цель: Одно существо
Атака: Ловкость против КД
Попадание: Урон 2[Ор] + модификатор Ловкости.
Промах: Совершите по цели вторичную атаку.
Вторичная атака: Ловкость против КД
Мастер уклонения: Вы получаете бонус к броску атаки дополнительной атаки, равный вашему модификатору Харизмы.
Попадание: Урон 1[Ор] + модификатор Ловкости.

Подвергающий опасности удар — Атака плута 7

Вы наносите очень сильный удар, проделывая брешь в обороне противника.

На сцену ✦ Воинский, Оружие
Стандартное действие **Рукопашное** оружие
Условие использования: Вы должны использовать лёгкий клинок.
Цель: Одно существо
Атака: Ловкость против Стойкости
Попадание: Урон 1[Ор] + модификатор Ловкости и цель получает штраф -1 к КД и Реакции до конца вашего следующего хода.
Жестокий головорез: Штраф к КД и Реакции равен вашему модификатору Силы.

Деяния на день 9 уровня

Кровавое лезвие — Атака плута 9

Вы наносите ужасную рану, которая продолжает кровоточить, а сами ходите вокруг как акула возле жертвы.

На день ✦ Воинский, Оружие
Стандартное действие **Рукопашное** оружие
Условие использования: Вы должны использовать лёгкий клинок.
Цель: Одно существо
Атака: Ловкость против Стойкости
Попадание: Урон 2[Ор] + модификатор Ловкости, цель получает продолжительный урон, равный 5 + ваш модификатор Силы и предоставляет вам боевое превосходство (спасение оканчивает и то, и другое).
Промах: Половина урона, продолжительный урон не причиняется.

Нокаут — Атака плута 9

Удар по нужному месту выводит врага из сражения.

На день ✦ Воинский, Оружие
Стандартное действие **Рукопашное** оружие
Условие использования: Вы должны использовать лёгкий клинок.
Цель: Одно существо
Атака: Ловкость против Стойкости
Попадание: Урон 2[Ор] + модификатор Ловкости и цель теряет сознание (спасение оканчивает). Если цель получает урон, то она приходит в сознание.
Промах: Половина урона, цель становится изумлённой до конца вашего следующего хода.

Смертельная расстановка — Атака плута 9

Вы искусно используете тактику, толкая и преследуя врага каждым взмахом и ударом.

На день ✦ Воинский, Оружие
Стандартное действие **Рукопашный** 1
Условие использования: Вы должны использовать лёгкий клинок.
Цель: Одно существо
Атака: Вы сдвигаете цель на расстояние не более 3 клеток в любую соседнюю с вами клетку и совершаете атаку Ловкостью против КД.
Попадание: Урон 3[Ор] + модификатор Ловкости.
Эффект: До конца сцены, если вы находитесь по соседству с целью, вы сдвигаете её на 1 клетку перед совершением по ней рукопашной атаки.

Деяния-приёмы 10 уровня

Рискованная кража — Приём плута 10

Вы похищаете предмет у врага прямо во время сражения.

На сцену ✦ Воинский
Свободное действие Персональный
Требование: Тренированное Воровство.
Эффект: В своём следующем действии игнорируйте штраф -10 к проверке Воровства при лазании по карманам во время сражения.

Сойтись с врагом — Приём плута 10

Вы укрываетесь за большим существом, да так, что ему неудобно вас атаковать.

На день ✦ Воинский
Действие движения **Персональный**
Требование: Тренированная Акробатика.

Эффект: Переместитесь в пространство соседнего существа, большего вас по размерам и как минимум Большого размера (как обычно, при покидании соседней клетки, вы провоцируете атаку). Вы получаете боевое превосходство над этим существом, а оно получает штраф -4 к броскам атаки по вам. Когда существо перемещается, вы перемещаетесь вместе с ним, оставаясь в той же части пространства существа. Существо может совершить атаку Силой или Ловкостью против Реакции (стандартным действием и без штрафов), чтобы сдвинуть вас на 1 клетку в соседнюю с собой клетку и завершить этот эффект.

Особенность: Союзники цели могут атаковать вас без штрафов.

Теневая походка — Приём плута 10

Вы бесшумно перебегаете из тени в тень, неслышно и незримо обходя врагов.

Неограниченный ✦ Воинский
Действие движения **Персональный**
Требование: Тренированная Скрытность.
Условие использования: Вы должны скрываться.

Эффект: Совершите проверку Скрытности и переместитесь на расстояние, равное своей скорости, в клетку, предоставляющую вам укрытие или покров. Вы не получаете штраф к проверке, если перемещаетесь более чем на 2 клетки. Если результат проверки не меньше пассивной Внимательности врага, вы остаётесь скрытым во время перемещения, даже если в это время у вас нет ни укрытия, ни покрова.

Уверенная свобода — Приём плута 10

Вы скользки как угорь.

На день ✦ Воинский
Действие движения **Персональный**
Требование: Тренированная Акробатика.

Эффект: Вы автоматически преуспеваете в проверке Акробатики, сделанной, чтобы высвободиться из захвата или пут.

Деяния на сцену 13 уровня

Возможность для дурака — Атака плута 13

Вы позволяете врагу атаковать, и обращаете его удар на него же самого.

На сцену ✦ Воинский, Оружие
Стандартное действие **Рукопашное** оружие
Условие использования: Вы должны использовать лёгкий клинок.
Цель: Одно существо
Атака: Ловкость против Воли

Попадание: Цель попадает по себе собственной стандартной рукопашной атакой. Если у вас есть боевое превосходство над целью, и вы в этом ходу не использовали Скрытую атаку, то можете использовать против неё Скрытую атаку.

Нарушающая равновесие атака — Атака плута 13

Приседая и крутясь, вы совершаете сильный удар, от которого цель начинает пошатываться, а вы приготавливаетесь совершить подсечку.

На сцену ✦ Воинский, Оружие
Стандартное действие **Рукопашное** оружие
Условие использования: Вы должны использовать лёгкий клинок.
Цель: Одно существо
Атака: Ловкость против КД

Попадание: Урон 3[Ор] + модификатор Ловкости, цель не может совершать шаг до конца вашего следующего хода. Если цель провоцирует от вас атаку до начала вашего следующего хода, то вы получаете бонус к броску атаки и урона провоцированной атаки, равный вашему модификатору Силы, а при попадании ещё и сбиваете цель с ног.

Ошеломляющий удар — Атака плута 13

Своевременная атака ошеломляет врага на несколько драгоценных секунд.

На сцену ✦ Воинский, Оружие
Стандартное действие **Рукопашное** оружие
Условие использования: Вы должны использовать лёгкий клинок.
Цель: Одно существо
Атака: Ловкость против КД

Попадание: Урон 1[Ор] + модификатор Ловкости и цель становится ошеломлённой до конца вашего следующего хода.

Ураганный удар — Атака плута 13

Ваше оружие превращается в расплывчатое пятно, когда вы совершаете быстрые атаки по двум врагам, а потом ускользаете.

На сцену ✦ Воинский, Оружие
Стандартное действие **Рукопашное или Дальнобойное оружие**
Условие использования: Вы должны использовать арбалет, лёгкий клинок или пращу.
Цели: Одно или два существа
Атака: Ловкость против КД, по одной атаке на каждую цель

Попадание: Урон 2[Ор] + модификатор Ловкости и вы сдвигаете цель на 2 клетки.

Мастер уклонения: Вы сдвигаете цель на количество клеток, равное 1 + ваш модификатор Харизмы.

Эффект: После совершения атаки вы можете переместиться на 3 клетки.

Деяния на день 15 уровня

Кровавый путь — Атака плута 15

Вы проходите по полю боя, оставляя за собой сбитых с толку окровавленных врагов.

На день ✦ Воинский
Стандартное действие **Персональный**

Эффект: Можете переместиться со своей скоростью. Все враги, что могут совершить по вам провоцированную атаку в результате этого перемещения, атакуют провоцированными атаками сами себя, а не вас. Все враги, способные совершить провоцированную атаку, должны это сделать. Нельзя отказаться от атаки, чтобы избежать урона.

Убивающий удар **Атака плута 15**

Безжалостный удар принесёт награду, ведь после смерти можно обшарить чужие карманы.

На день ✦ Воинский, Оружие
Стандартное действие **Рукопашное или Дальнобойное** оружие
Условие использования: Вы должны использовать арбалет, лёгкий клинок или пращу.
Цель: Одно существо
Атака: Ловкость против КД
Попадание: Урон 3[Ор] + модификатор Ловкости.
Промах: Половина урона.
Особое: Если цель находится в раненом состоянии, то атака при попадании причиняет урон 5[Ор] + модификатор Ловкости + модификатор Силы (половина этого урона при промахе), а критическое попадание может наступить при выпадении «17—20».

Удушающий захват **Атака плута 15**

Чем больше враг сопротивляется, тем меньше хочется его отпускать.

На день ✦ Рукопашный, Надёжный, Оружие
Стандартное действие (особенность) **Рукопашное** оружие
Особенность: Вы можете использовать этот талант малым действием, если уже захватили цель. В этом случае бросок атаки не требуется.
Условие использования: Вы должны использовать лёгкий клинок.
Цель: Одно существо
Атака: Ловкость против Реакции
Попадание: Урон 2[Ор] + модификатор Ловкости и вы захватываете цель. Пока цель не высвободится, вы получаете укрытие, и все рукопашные и дальнобойные атаки при промахе по вам попадают по цели.
Поддержание малым: Захват поддерживается и в следующем раунде. После третьего поддержания захвата цель падает без сознания. Если бессознательная цель получает урон, то она приходит в сознание.

Деяния-приёмы 16 уровня

Поднять ставки **Приём плута 16**

Вы сосредотачиваетесь на точности атак, заплатив за это концентрацией на защите.

На день ✦ Воинский
Малое действие **Персональный**
Требование: Тренированный Обман.
Эффект: До конца вашего следующего хода все ваши атаки могут совершить критическое попадание при выпадении «17—20», а все атаки по вам могут совершить критическое попадание при результате на кубике «19—20».

Скрыться на виду **Приём плута 16**

Даже в сражении вы остаётесь невидимым, нападая из своего укрытия.

На сцену ✦ Воинский
Малое действие **Персональный**
Требование: Тренированная Скрытность.
Условие использования: Вы должны скрываться.
Эффект: Вы остаётесь невидимым, пока не покинете текущее пространство, или до конца сцены. Никакие ваши действия не сделают вас видимым.

Срыв замка — Приём плута 16

Вы дёргаете замок особым образом, и он тут же открывается.

На день ✦ Воинский
Малое действие Персональный
Требование: Тренированное Воровство.

Эффект: В своём следующем действии вы получаете бонус таланта +10 при совершении проверки Воровства, чтобы открыть замок. При успешной проверке замок тут же открывается.

Увёртка прыжком — Приём плута 16

Вы отпрыгиваете как раз вовремя, чтобы избежать атаки.

На сцену ✦ Воинский
Немедленное прерывание Персональный
Триггер: Враг нацеливает на вас атаку
Требование: Тренированная Атлетика.

Эффект: Совершите проверку Атлетики с бонусом таланта +5, чтобы прыгнуть и переместиться на соответствующее расстояние.

Деяния на сцену 17 уровня

Преследующий удар — Атака плута 17

Вы атакуете со злобным рыком. Ваше оружие глубоко проникает в плоть врага, наполняя его сердце страхом.

На сцену ✦ Воинский, Оружие
Стандартное действие **Рукопашное** или **Дальнобойное** оружие
Условие использования: Вы должны использовать арбалет, лёгкий клинок или пращу.
Цель: Одно существо
Атака: Ловкость против Воли

Попадание: Урон 3[Ор] + модификатор Ловкости. До конца вашего следующего хода вы получаете боевое превосходство над целью и бонус таланта +1 ко всем защитам от её атак.

Мастер уклонения: Бонус таланта равен вашему модификатору Харизмы.

Удар хвоста дракона — Атака плута 17

Сперва подготовка, потом удар.

На сцену ✦ Воинский, Оружие
Стандартное действие **Рукопашное** или **Дальнобойное** оружие
Условие использования: Вы должны использовать арбалет, лёгкий клинок или пращу.
Цель: Одно существо
Атака: Ловкость против Стойкости

Попадание: Урон 3[Ор] + модификатор Ловкости. Если цель атакует вас до начала вашего следующего хода, то вы можете атаковать её ещё раз немедленным прерыванием и причинить при попадании урон 2[Ор] + модификатор Ловкости.

Жестокий головорез: Атака немедленным прерыванием получает бонус к броску атаки, равный вашему модификатору Силы.

Ударить и схватить — Атака плута 17

Друзей держи поближе, а врагов держи на острие ножа.

На сцену ✦ Воинский, Оружие
Стандартное действие **Рукопашное** оружие
Условие использования: Вы должны использовать лёгкий клинок.
Цель: Одно существо
Атака: Ловкость против Реакции

Попадание: Урон 3[Ор] + модификатор Ловкости и вы захватываете цель. Если цель уже была захвачена, то вместо обездвиживания она становится удерживаемой, пока не высвободится. Цель может пытаться высвободиться из захвата как обычно.

Деяния на день 19 уровня

Отступление змеи — Атака плута 19

После дерзкого удара вы срываете планы врага тем, что начинаете уходить от его атак.

На день ✦ Воинский, Оружие
Стандартное действие **Рукопашное** или **Дальнобойное** оружие
Условие использования: Вы должны использовать арбалет, лёгкий клинок или пращу.
Цель: Одно существо
Атака: Ловкость против КД

Попадание: Урон 6[Ор] + модификатор Ловкости.

Эффект: Когда цель совершает по вам рукопашную или дальнобойную атаку, вы можете немедленным прерыванием совершить шаг на 1 клетку. Цель может совершать спасброски, чтобы окончить этот эффект.

Разлетающиеся враги — Атака плута 19

Использовав инерцию врага, вы отбрасываете его как тряпичную куклу.

На день ✦ Воинский, Оружие
Стандартное действие **Рукопашное** оружие
Условие использования: Вы должны использовать лёгкий клинок.
Цель: Одно существо
Атака: Ловкость против Стойкости

Попадание: Урон 4[Ор] + модификатор Ловкости, и вы сдвигаете цель на количество клеток, равное вашему модификатору Силы. Если вы оканчиваете сдвигание, когда цель находится в клетке, смежной с одним или несколькими предметами или существами, то и цель и препятствие получают по 10 урона.

Промах: Половина урона, и вы сдвигаете цель на количество клеток, равное вашему модификатору Силы.

Шквал обманных выпадов — Атака плута 19

Серия проворных обманных выпадов сбивает с толку врага, что делает из него отличную цель.

На день ✦ Воинский, Оружие
Стандартное действие **Рукопашное** или **Дальнобойное** оружие
Условие использования: Вы должны использовать арбалет, лёгкий клинок или пращу.
Цель: Одно существо
Атака: Ловкость против Воли

Попадание: Урон 5[Ор] + модификатор Ловкости.

Эффект: До конца вашего следующего хода все защиты цели от ваших атак получают штраф, равный вашему модификатору Харизмы.

Поддержание малым: Штраф продлевается ещё на один раунд.

Деяния-приёмы 22 уровня

Изумительная акробатика — Приём плута 22

Вы ускользаете от атак врагов с нечеловеческой скоростью и аккуратностью.

На сцену ✦ Воинский
Действие движения Персональный
Требование: Тренированная Акробатика.

Эффект: Вы можете совершить шаг на расстояние, равное удвоенной скорости. Частью этого перемещения вы можете лазать с полной скоростью. Если враг атакует вас во время совершения шага, то вы получаете бонус +4 к КД от этой атаки.

Прыжок в облака — Приём плута 22

Вы прыгаете на невероятное расстояние.

На сцену ✦ Воинский
Действие движения Персональный
Требование: Тренированная Атлетика.

Эффект: Совершите две последовательные проверки Атлетики для прыжка с бонусом таланта +5 к каждой. Вам не нужно приземляться между прыжками, и вы можете превысить обычный предел перемещения.

Скрыться от света — Приём плута 22

Пока вы не торопитесь, вы перемещаетесь по полю незамеченным.

На день ✦ Воинский
Малое действие Персональный
Требование: Тренированная Скрытность.

Эффект: Для использования этого таланта вы уже должны скрываться. Вы становитесь невидимым до конца сцены или до окончания эффекта, которое происходит, если вы переместитесь более чем на 2 клетки за ход или совершите атаку, не являющуюся ни стандартной, ни неограниченной атакой.

Деяния на сцену 23 уровня

Плутовской гамбит — Атака плута 23

Вы совершаете уверенную атаку. Провалив её, вы заставляете испуганного врага ударить другого.

На сцену ✦ Воинский, Оружие
Стандартное действие **Рукопашное** или **Дальнобойное** оружие
Условие использования: Вы должны использовать арбалет, лёгкий клинок или пращу.
Цель: Одно существо
Атака: Ловкость против КД

Попадание: Урон 4[Ор] + модификатор Ловкости.

Промах: Цель совершает свободным действием рукопашную стандартную атаку по соседней цели кроме вас. Цель для атаки выбираете вы.

Мастер уклонения: Атака, вызванная промахом, получает бонус к броскам атаки и урона, равный вашему модификатору Харизмы.

Стальная задержка — Атака плута 23

Сверкающие клинки пригвождают врагов к месту, прежде чем они смогут моргнуть, не говоря уже о том, чтобы убежать.

На сцену ✦ Воинский, Оружие
Стандартное действие **Ближняя** волна 5
Условие использования: Вы должны использовать арбалет, лёгкое метательное оружие или пращу.
Цель: Все враги в волне, которых вы можете видеть
Атака: Ловкость против Стойкости

Попадание: Урон 3[Ор] + модификатор Ловкости и цель становится обездвиженной до конца вашего следующего хода.

Удар скорпиона — Атака плута 23

Ваш союзник наносит врагу своевременный удар, и тут же ударяете вы.

На сцену ✦ Воинский, Оружие
Немедленный ответ **Рукопашный** 1
Триггер: Союзник наносит урон существу, соседствующему с вами
Условие использования: Вы должны использовать лёгкий клинок.
Цель: Существо, которому нанёс урон союзник
Атака: Ловкость против КД

Попадание: Урон 2[Ор] + модификатор Ловкости.

Жестокий головорез: Совершите шаг после этой атаки на количество клеток, равное вашему модификатору Силы вне зависимости от того, попали вы или нет.

Деяния на день 25 уровня

Болезненное нападение — Атака плута 25

Вы наносите свирепый удар, чтобы измотать силы врага.

На день ✦ Воинский, Оружие
Стандартное действие **Рукопашное** или **Дальнобойное** оружие
Условие использования: Вы должны использовать арбалет, лёгкий клинок или пращу.
Цель: Одно существо
Атака: Ловкость против Стойкости

Попадание: Урон 3[Ор] + модификатор Ловкости, цель получает продолжительный урон 10 и становится ослабленной (спасение оканчивает и то, и другое).

Промах: Половина урона и цель получает продолжительный урон 10 (спасение оканчивает).

Подрезать сухожилия — Атака плута 25

Вы заставляете противника хромать, безжалостно рубанув по ногам, и лишив его способности бегать.

На день ✦ Воинский, Оружие
Стандартное действие **Рукопашное** или **Дальнобойное** оружие
Условие использования: Вы должны использовать арбалет, лёгкий клинок или пращу.
Цель: Одно существо
Атака: Ловкость против КД

Попадание: Урон 4[Ор] + модификатор Ловкости, цель получает продолжительный урон 10 и становится замедленной (спасение оканчивает и то, и другое).

Промах: Половина урона, цель получает продолжительный урон 5 и становится замедленной (спасение оканчивает и то, и другое).

Призрак на крыльях ветра — Атака плута 25

Вы исчезаете, а потом ударяете из ниоткуда!

На день ✦ Воинский, Оружие
Стандартное действие **Рукопашное** оружие
Условие использования: Вы должны использовать лёгкий клинок.
Цель: Одно существо
Атака: Ловкость против Воли

Попадание: Урон 6[Ор] + модификатор Ловкости, и вы становитесь невидимым. Вы совершаете шаг на 6 клеток в любую смежную с целью клетку, и снова появляетесь в начале своего следующего хода. Вы получаете боевое превосходство над целью до конца своего следующего хода.

Промах: Половина урона, вы можете совершить шаг на 1 клетку в другую клетку, соседствующую с целью, и получаете боевое превосходство над целью до конца своего следующего хода.

Деяния на сцену 27 уровня

Идеальный удар — Атака плута 27

Враг даже не узнает, что же его ударило.

На сцену ✦ Воинский, Оружие
Стандартное действие **Рукопашное** или **Дальнобойное** оружие
Условие использования: Вы должны использовать арбалет, лёгкий клинок или пращу.
Цель: Одно существо
Атака: Ловкость против КД, Стойкости, Реакции
Особенность: Вы совершаете один бросок атаки и попадаете, если результат равен или превышает хотя бы одну из трёх защит.

Попадание: Урон 4[Ор] + модификатор Ловкости. Добавьте ещё 1[Ор] урона, если атака попадает по двум защитам. Если атака попадает по всем трём защитам, то цель также становится ошеломлённой до конца вашего следующего хода.

Кровавый ураган — Атака плута 27

Вы безжалостно колете и режете врага, проливая множество крови.

На сцену ✦ Воинский, Оружие
Стандартное действие **Рукопашное** оружие
Условие использования: Вы должны использовать лёгкий клинок.
Цель: Одно существо
Атака: Ловкость против КД
Жестокий головорез: Бросок атаки получает бонус, равный вашему модификатору Силы.

Попадание: Урон 5[Ор] + модификатор Ловкости.

Танец смерти — Атака плута 27

Вы присаживаетесь и уклоняетесь от вражеских атак, при первом же удобном случае отклоняя такие атаки на самих врагов.

На сцену ✦ Воинский, Оружие
Стандартное действие **Ближняя** вспышка 1
Условие использования: Вы должны использовать лёгкий клинок.
Цель: Все враги во вспышке, которых вы видите
Атака: Ловкость против КД

Попадание: Урон 3[Ор] + модификатор Ловкости. Если цель совершает рукопашную атаку по вам до конца вашего следующего хода, вы можете заставить её атаковать этим действием другое существо на ваш выбор, включая её саму.

Мастер уклонения: Цель получает бонус к броску атаки, провоцированной этим талантом, равный вашему модификатору Харизмы.

Деяния на день 29 уровня

Кредо наёмного убийцы — Атака плута 29

Перерезанная глотка, или стрела в сердце — всё сгодится.

На день ✦ Воинский, Оружие
Стандартное действие **Рукопашное** или **Дальнобойное** оружие
Условие использования: Вы должны использовать арбалет, лёгкий клинок или пращу.
Цель: Одно существо
Атака: Ловкость против КД

Попадание: Урон 7[Ор] + модификатор Ловкости.

Промах: Половина урона.

Особенность: Если у вас есть боевое превосходство над целью, то удвойте дополнительный урон от Скрытой атаки и критического попадания.

Обездвиживающий удар — Атака плута 29

Вы с пугающей лёгкостью перерезаете сухожилия врага, оставляя его обездвиженным и вопящим от боли.

На день ✦ Воинский, Оружие
Стандартное действие **Рукопашное** или **Дальнобойное** оружие
Условие использования: Вы должны использовать арбалет, лёгкий клинок или пращу.
Цель: Одно существо
Атака: Ловкость против Стойкости

Попадание: Урон 5[Ор] + модификатор Ловкости и цель становится обездвиженной (спасение оканчивает). Если цель преуспевает в спасброске, то она становится замедленной (спасение оканчивает). Спасброски от этих эффектов получают штраф -5.

Промах: Половина урона, цель становится замедленной (спасение оканчивает). Спасбросок от этого эффекта получает штраф -5.

Подмена цели — Атака плута 29

Атака, предназначенная для вас, попадает по другому существу.

На день ✦ Воинский
Немедленное прерывание **Рукопашное** или **Дальнобойное** оружие
Триггер: Существо совершает рукопашную или дальнобойную атаку по вам
Условие использования: Вы должны использовать арбалет, лёгкий клинок или пращу.
Цель: Атакующее существо
Атака: Харизма против Воли

Попадание: Вместо того чтобы атаковать вас, цель атакует существо, которое выбираете вы сами в пределах 2 клеток от себя. Вы должны выбрать существо, по которому цель может совершить атаку.

Промах: Атака совершается по вам, но при попадании причиняет половину урона.

Пути совершенства

Взломщик

«Я жулик-акробат, способный прыгать и крутиться с потрясающей ловкостью. У меня грация и быстрота крупных кошек».

Требование: Класс Плут

Вы заточили своё тело до остроты бритвы, добавив в свой репертуар трюков высшие атлетические навыки.

Будучи мастером атлетики, вы становитесь плутом высшей категории, способным удивить противников невероятными движениями и удивительными показателями выносливости, оставаясь в то же время верным воровству и подлости.

Умения пути Взломщика

Акробатическое действие (11 уровень): Когда вы тратите единицу действия для совершения дополнительного действия, вы также получаете дополнительное действие движения, которое нужно использовать в текущем ходу.

Контроль тела (11 уровень): Если вас тянут, толкают или сдвигают, то вы можете уменьшить количество клеток перемещения на 1.

Мастер атлетики (16 уровень): При совершении проверок Атлетики делайте два броска. Используйте предпочтительный результат.

Деяния Взломщика

Гамбит взломщика — **Атака Взломщика 11**

Вы вступаете в дело, наносите опытный удар, а там будь что будет.

На сцену ✦ Воинский, Оружие
Стандартное действие **Рукопашное** оружие
Условие использования: Вы должны использовать лёгкий клинок.
Цель: Одно существо
Особенность: Вы можете совершить шаг на 3 клетки до совершения атаки.
Атака: Ловкость против КД
Попадание: Урон 3[Ор] + модификатор Ловкости.
Эффект: Совершите шаг на 5 клеток в любую смежную с целью клетку.

Мгновенный побег — **Приём Взломщика 12**

Применив максимальное усилие, вы высвобождаетесь.

На сцену ✦ Воинский
Немедленный ответ **Персональный**
Триггер: Некий эффект делает вас обездвиженным, удерживаемым или замедленным
Эффект: Вызвавший срабатывание эффект на вас оканчивается. После этого можете совершить шаг на 2 клетки.

Перенаправленная смерть — **Атака Взломщика 20**

Оружие мчалось к вам, но после лёгкого движения клинка оно устремляется к другой цели.

На день ✦ Воинский, Оружие
Немедленное прерывание Рукопашное оружие
Триггер: Враг попадает по вам рукопашной атакой, но в пределах его досягаемости есть его союзник
Условие использования: Вы должны использовать лёгкий клинок.
Цель: Враг, попавший по вам
Атака: Ловкость против Реакции
Попадание: Атака врага попадает не по вам, а по другому существу, выбранному вами в пределах дальности атаки цели.
Промах: Цель получает урон 2[Ор] + модификатор Ловкости
Эффект: Совершите шаг на 1 клетку.

Мастер шпионажа

«Я проберусь туда. Никаких проблем».

Требование: Клас Плута

Вы специалист по незаметному проникновению. Кроме того, у вас есть навыки и тренировки, необходимые для действия в особых ситуациях, от шпионажа и разведки до снайперских атак и заказных убийств.

Умения пути Мастера шпионажа

Действие лазутчика (11 уровень): Когда вы тратите единицу действия для совершения дополнительного действия, вы также получаете дополнительное действие движения, которое нужно использовать в текущем ходу.

Опытный лазутчик (11 уровень): Вы получаете бонус +2 к проверкам Акробатики, Атлетики и Скрытности.

Невидимый лазутчик (16 уровень): Когда вы опускаете хиты цели вашего уровня или выше до 0 или ниже, или когда вы совершаете критическое попадание по цели вашего уровня или выше, вы становитесь невидимым до конца своего следующего хода.

Деяния Мастера шпионажа

Отвлекающая рана — **Атака Мастера шпионажа 11**

Вы наносите удар из тени, причиняя рану, отвлекающую врага и понижающую его бдительность.

На сцену ✦ Воинский, Оружие
Стандартное действие **Рукопашное** или **Дальнобойное** оружие
Условие использования: Вы должны использовать арбалет, лёгкий клинок или пращу.
Цель: Одно существо, над которым у вас есть боевое превосходство
Атака: Ловкость против КД
Попадание: Урон 2[Ор] + модификатор Ловкости, цель предоставляет боевое превосходство вам и вашим союзникам до конца вашего следующего хода.

Нельзя схватить — **Приём Мастера шпионажа 12**

Вдоволь напрактиковавшись, вы можете вступить в тени и исчезнуть из виду.

На сцену ✦ Воинский
Малое действие **Персональный**
Эффект: Вы становитесь невидимым до начала своего следующего хода.

Болезненный укол — **Атака Мастера шпионажа 20**

Ваше оружие глубоко проникает, раня врага и оставляя кровоточащую рану.

На день ✦ Воинский, Оружие
Стандартное действие **Рукопашное** или **Дальнобойное** оружие
Условие использования: Вы должны использовать арбалет, лёгкий клинок или пращу.
Цель: Одно существо
Атака: Ловкость против КД
Попадание: Урон 3[Ор] + модификатор Ловкости и продолжительный урон 10 (спасение оканчивает).
Промах: Половина урона, продолжительного урона нет.

Специалист в кинжалах

«Смотри, как у меня в пальцах играет кинжал, смотри, как вращается. Я знаю столько способов использования кинжалов, что тебе и не снилось».

Требование: Класс Плута

Вы, овладев мастерством сражения с кинжалом, становитесь единым целым со своим оружием. Вы специалист в кинжалах, способный использовать оружие так, как ни один другой плут.

Умения пути Специалиста в кинжалах

Действие специалиста в кинжалах (11 уровень): Вы можете потратить единицу действия, чтобы перебросить один бросок атаки или бросок урона, сделанный при использовании кинжала, а не для того, чтобы получить дополнительное действие.

Точность с кинжалом (11 уровень): Когда вы используете атакующий талант плута или Специалиста в кинжалах посредством кинжала, вы можете совершить критическое попадание при выпадении на кости «18—20».

Превосходство с кинжалом (16 уровень): Когда вы совершаете критическое попадание кинжалом, цель дарует вам боевое превосходство до конца вашего следующего хода.

Деяния Специалиста в кинжалах

Критический шанс — Атака Специалиста в кинжалах 11

Первая атака причиняет критическую рану, так что после этой атаки сразу идёт следующая.

На сцену ✦ Воинский, Оружие
Малое действие **Рукопашное** оружие
Условие использования: Вы должны использовать кинжал и совершить критическое попадание кинжалом по врагу во время этого хода.
Цель: Существо, по которому вы совершили критическое попадание
Атака: Ловкость против КД
Попадание: Урон 3[Ор] + модификатор Ловкости.

Медитация над клинком — Приём Специалиста в кинжалах 12

Сконцентрировавшись, вы сосредотачиваете свою волю в острие клинка.

На день ✦ Воинский
Малое действие **Персональный**
Эффект: До конца сцены кость урона вашего кинжала увеличивается на один размер.

Глубокая рана от кинжала — Атака Специалиста в кинжалах 20

Ваш кинжал устремляется вперёд, глубоко вонзаясь во врага.

На день ✦ Воинский, Оружие
Стандартное действие **Рукопашное** оружие
Условие использования: Вы должны использовать кинжал.
Цель: Одно существо
Атака: Ловкость против КД
Попадание: Урон 4[Ор] + модификатор Ловкости и продолжительный урон 10 (спасение оканчивает). При критическом попадании продолжительный урон 20 (спасение оканчивает).
Промах: Урон 2[Ор] + модификатор Ловкости, продолжительного урона нет.

Теневой убийца

«Если хочешь, чтоб кто-нибудь умер, вряд ли ты найдёшь кого лучше меня».

Требование: Класс Плут

Вы становитесь машиной для убийств, нападая из теней со смертельной и кровавой эффективностью, обращая атаки по себе в боль и страдания врагов. Вы разбираетесь с врагом до того как он успеет разобраться с вами, и вы знаете как причинить урон, достойный того, кто играет роль атакующего.

Умения пути Теневого убийцы

Действие теневого убийцы (11 уровень): Когда вы тратите единицу действия для получения дополнительного действия, вы также получаете бонус +4 к броскам атаки до начала своего следующего хода.

Ответный удар теневого убийцы (11 уровень): Если смежный враг промахивается по вам рукопашной атакой, вы можете свободным действием причинить ему урон, равный вашему модификатору Ловкости.

Кровавое потрошение (16 уровень): Враги, находящиеся в раненом состоянии, получают дополнительный урон от Скрытой атаки 1к6.

Деяния Теневого убийцы

Глаз убийцы — Атака Теневого убийцы 11

Вы атакуете очень профессионально, стремясь уничтожить врага как можно быстрее и эффективнее.

На сцену ✦ Воинский, Оружие
Стандартное действие **Рукопашное** или **Дальнобойное** оружие
Условие использования: Вы должны использовать арбалет, лёгкий клинок или пращу.
Цель: Одно существо
Атака: Ловкость против Реакции
Попадание: Урон 2[Ор] + модификатор Ловкости.
Особенность: Если эта атака совершается до того как цель совершит действие в этой сцене, увеличьте урон от оружия до 3[Ор].

Плохая идея, приятель — Приём Теневого убийцы 12

Как только враг вас атакует, он поймёт, насколько плохой была эта идея.

На день ✦ Воинский
Немедленное прерывание Персональный
Триггер: Враг, находящийся в соседней клетке, совершает по вам рукопашную атаку в первый раз за эту сцену
Особенность: Если вы предоставляете боевое превосходство, то не можете использовать этот талант.
Эффект: Получите бонус таланта +10 ко всем защитам от атаки врага. Если атака промахивается, то враг получает удвоенный урон от Ответного удара теневого убийцы.

Последний удар — Атака Теневого убийцы 20

Враг истекает кровью. Этот выстрел прикончит его.

На день ✦ Воинский, Оружие
Стандартное действие **Рукопашное** или **Дальнобойное** оружие
Условие использования: Вы должны использовать арбалет, лёгкий клинок или пращу.
Цель: Одно существо в раненом состоянии
Атака: Ловкость против Реакции
Попадание: Урон 5[Ор] + модификатор Ловкости и вы можете совершить шаг на количество клеток, равное вашему модификатору Харизмы. Вы должны окончить перемещение по соседству с врагом.
Промах: Половина урона, возможность сделать шаг не предоставляется.

СЛЕДОПЫТ

«Я возьму на себя того, что сзади. Этот хобгоблин пожалеет, что взял в руки лук».

ОСОБЕННОСТИ КЛАССА

Роль: Атакующий. Вы концентрируетесь либо на дальних атаках, либо на бое двумя оружиями, нанося много урона одному противнику за раз. В основе ваших атак скорость и подвижность, поскольку вы предпочитаете тактику ударов и отступлений.

Источник силы: Воинский. Ваши таланты зависят от всесторонних тренировок и практики, внутренней уверенности и природной сноровки.

Ключевые характеристики: Сила, Ловкость, Мудрость

Ношение доспехов: Доспехи из ткани, кожи, шкуры

Владение оружием: Простое рукопашное, воинское рукопашное, простое дальнобойное, воинское дальнобойное

Бонус к защите: +1 Стойкость, +1 Реакция

Хитов на 1 уровне: 12 + значение Телосложения

Хитов за уровень: 5

Исцелений в день: 6 + модификатор Телосложения

Тренированные навыки: Подземелья или Природа (на ваш выбор). На 1 уровне выберите ещё 4 навыка для тренировки из прилагающегося списка классовых навыков.

Классовые навыки: Акробатика (Лов), Атлетика (Сил), Внимательность (Мдр), Выносливость (Тел), Подземелья (Мдр), Природа (Мдр), Скрытность (Лов), Целительство (Мдр).

Варианты развития: Лучник, Двойной клинок

Классовые умения: Боевой стиль, Добыча охотника, Первый выстрел

WILLIAM O'CONNOR

Следопыты это бдительные воины, путешествующие в неведомые дали, охраняя регион, принцип или стиль жизни. Мастера лука и клинка, следопыты превосходно владеют тактикой атак и отступлений и могут уничтожить врага быстро и бесшумно. Следопыты устраивают великолепные засады и отлично избегают опасности.

Как следопыт, вы обладаете невероятно острыми чувствами и глубокой любовью к дикой глуши. С помощью своих знаний о мире природы вы можете выслеживать врага почти по любой местности, находя дорогу по малейшим следам, иногда даже по голосам и песням зверей и птиц. Ваш суровый облик пророчит быструю смерть врагу, за которым вы охотитесь.

Когда вы настигнете добычу, от чего погибнет преступник — от быстрого выстрела из лука на расстоянии или от двух клинков, которые блестят и сверкают в ваших исчерченных боевыми шрамами руках?

Создание следопыта

Большинство талантов следопыта зависит от Силы, Ловкости и Мудрости. Телосложение также полезно, поскольку помогает выдерживать урон. Ниже представлены два варианта развития следопыта: лучник и двойной клинок.

Двойной клинок

Вы предпочитаете подойти ближе и полагаетесь на стиль боя с оружием в каждой руке. Естественно, вы предпочитаете таланты рукопашного боя, а значит, Сила должна быть вашей высшей характеристикой. Как вторичная характеристика подойдет Ловкость, потому что она улучшает ваш КД. На третье место поставьте Мудрость, потому что она улучшает Волю и дает бонус ко многим вашим талантам. Выберите таланты, отражающие ваш выбор боя с оружием в каждой руке.

Рекомендуемая черта: Смертоносный Охотник (человеческая черта: Всплеск Действий)

Рекомендуемые навыки: Акробатика, Внимательность, Выносливость, Подземелья, Целительство

Рекомендуемые неограниченные таланты: *двойной удар, удар и отступление*

Рекомендуемый талант на сцену: *удар лютой росомахи*

Рекомендуемый талант на день: *волчьи челюсти*

Лучник

Вы мастер стрельбы из лука (или, реже, арбалета, пращи или метательного оружия). Вы предпочитаете таланты, связанные с дальнобойными атаками и вступаете в ближний бой только если для стрел не осталось достойных целей. Большинство ваших атак используют Ловкость, которая должна быть вашей наилучшей характеристикой. Время от времени вы вступаете в рукопашный бой, так что Сила это хороший вариант для второй по величине характеристики. Мудрость следует сделать третьей по величине. Выберите таланты, отражающие ваш выбор дальнобойного оружия.

Рекомендуемая черта: Проворный Охотник (человеческая черта: Человеческая Непоколебимость)

Рекомендуемые навыки: Внимательность, Выносливость, Природа, Скрытность, Целительство

Рекомендуемые неограниченные таланты: *аккуратная атака, проворный удар*

Рекомендуемый талант на сцену: *удар с уклонением*

Рекомендуемый талант на день: *расколотое древко*

Обзор следопыта

Особенности: Вы объединяете быстрые и мощные атаки в рукопашном бою с великолепными атаками на расстоянии и быстро переходите от рукопашного боя к дальнобойному. Вы довольно устойчивы в бою, но предпочитаете тактику атак и отступлений или засад, а не затянутых обменов ударами. Ударь покрепче и отступи — таков путь следопыта.

Религия: Следопыты выбирают богов природы и охоты. Они часто поклоняются Корду, Мелоре и Королеве Воронов. Злые и хаотичные злые следопыты поклоняются Груумшу и Зехиру.

Расы: Из эльфов получаются отличные лучники. Людей, полурослико в, драконорожденных и эладринов иногда привлекает кочевая жизнь двойного клинка.

Классовые умения следопыта

Ваши классовые умения в основном зависят от пути развития и выбранного стиля боя.

Боевой стиль

Выберите один из следующих боевых стилей и получите его преимущество.

Стиль боя с двумя клинками: Вы можете держать одноручное оружие в неосновной руке, как будто это дополнительное оружие (обозначьте в листе персонажа, какое оружие основное, а какое дополнительное). Кроме того, вы получаете бонусную черту Крепкое Тело.

Стиль боя с луком: Сосредоточившись на дальнобойных атаках, вы получаете бонусную черту Защитная Подвижность.

Добыча охотника

Раз за ход малым действием вы можете объявить ближайшего к себе врага, которого вы видите, своей добычей.

Один раз в раунд, когда вы попадаете по добыче атакой, эта атака причиняет дополнительный урон, зависящий от вашего уровня. Если вы можете атаковать несколько раз за раунд, вы решаете к какой атаке применить дополнительный урон после совершения всех атак. Если вы причинили урон от Добычи охотника с начала своего хода, то уже не сможете причинить его ещё раз до начала своего следующего хода.

Эффект добычи охотника действует до конца сцены, пока добыча не будет побеждена или пока вы не выберете добычей другую цель.

Одновременно вашей добычей может быть не больше одного врага.

Уровень	Дополнительный урон от Добычи охотника
1—10	+1к6
11—20	+2к6
21—30	+3к6

Первый выстрел

Если ни один из ваших союзников не находится ближе к цели, чем вы, вы получаете +1 к броскам дальнобойной атаки по этой цели.

Таланты следопыта

Ваши таланты это храбрые деяния, результат вашей неустанной тренировки с луком и мечом. На более высоких уровнях вам доступны особые стойки (см. «категории ключевых слов», стр. 55).

Неограниченные деяния 1 уровня

Аккуратная атака — Атака следопыта 1

Вы изучаете врага, ища изъян в его обороне. Лишь после этого вы атакуете.

Неограниченный ✦ Воинский, Оружие
Стандартное действие **Рукопашное** или **Дальнобойное** оружие
Условие использования: Вы должны использовать два рукопашных оружия или дальнобойное оружие.
Цель: Одно существо
Атака: Сила + 2 против КД (рукопашная) или Ловкость + 2 против КД (дальнобойная).
Попадание: Урон 1[Ор] + модификатор Силы (рукопашный) или 1[Ор] + модификатор Ловкости (дальнобойный).
На 21 уровне урон увеличивается до 2[Ор] + модификатор Силы (рукопашный) или 2[Ор] + модификатор Ловкости (дальнобойный).

Двойной удар — Атака следопыта 1

Если первая атака не убила, возможно, убьёт вторая.

Неограниченный ✦ Воинский, Оружие
Стандартное действие **Рукопашное** или **Дальнобойное** оружие
Условие использования: Вы должны использовать два рукопашных оружия или дальнобойное оружие.
Цель: Одно или два существа
Атака: Сила против КД (рукопашная; основное и дополнительное оружие) или Ловкость против КД (дальнобойная), две атаки
Попадание: Урон 1[Ор] от каждой атаки.
На 21 уровне урон увеличивается до 2[Ор].

Проворный удар — Атака следопыта 1

Вы проскальзываете мимо защиты врага, чтобы атаковать или атакуете и отступаете в более удобную позицию.

Неограниченный ✦ Воинский, Оружие
Стандартное действие **Дальнобойное** оружие
Цель: Одно существо
Особенность: Совершите шаг на 1 клетку до или после атаки
Атака: Ловкость против КД
Попадание: Урон 1[Ор] + модификатор Ловкости.
На 21 уровне урон увеличивается до 2[Ор] + модификатор Ловкости.

Удар и отступление — Атака следопыта 1

Пусть воины сражаются с чудовищами лицом к лицу. Вы предпочитаете атаковать, а потом отступить в безопасное место.

Неограниченный ✦ Воинский, Оружие
Стандартное действие **Рукопашное** оружие
Цель: Одно существо
Атака: Сила против КД
Попадание: Урон 1[Ор] + модификатор Силы.
На 21 уровне урон увеличивается до 2[Ор] + модификатор Силы.
Эффект: Если вы перемещаетесь в этом же ходу после атаки, то покидая первую клетку, вы не провоцируете атаку от цели.

Деяния на сцену 1 уровня

Лисья хитрость — Атака следопыта 1

Используя инерцию удара врага, вы отскакиваете или уходите в сторону, чтобы провести внезапную контратаку, когда он потеряет равновесие.

На сцену ✦ Воинский, Оружие
Немедленный ответ **Рукопашное** или **Дальнобойное** оружие
Триггер: Враг совершает по вам рукопашную атаку
Атака: Вы можете совершить шаг на 1 клетку, а потом провести стандартную атаку по врагу.
Особенность: Вы получаете бонус таланта к броску стандартной атаки, равный вашему модификатору Мудрости.

Удар двойных клыков — Атака следопыта 1

Вы погружаете две стрелы или оба клинка в плоть врага, и он воет от боли.

На сцену ✦ Воинский, Оружие
Стандартное действие **Рукопашное** или **Дальнобойное** оружие
Условие использования: Вы должны использовать два рукопашных оружия или дальнобойное оружие.
Цель: Одно существо
Атака: Сила против КД (рукопашная; основное и дополнительное оружие) или Ловкость против КД (дальнобойная), две атаки.
Попадание: Урон 1[Ор] + модификатор Силы (рукопашный) или 1[Ор] + модификатор Ловкости (дальнобойный). Если обе атаки попали в цель, вы наносите дополнительный урон, равный вашему модификатору Мудрости.

Удар лютой росомахи — Атака следопыта 1

Враги окружают вас — себе на горе, потому что вы рубите их на куски со свирепостью раненой лютой росомахи.

На сцену ✦ Воинский, Оружие
Стандартное действие **Ближняя** вспышка 1
Условие использования: Вы должны использовать два рукопашных оружия.
Цель: Все враги во вспышке, которых вы видите
Атака: Сила против КД
Попадание: Урон 1[Ор] + модификатор Силы.

Удар с уклонением — Атака следопыта 1

Вы сбиваете врага с толку, невредимым двигаясь по полю боя и атакуя.

На сцену ✦ Воинский, Оружие
Стандартное действие **Рукопашное** или **Дальнобойное** оружие
Цель: Одно существо
Особенность: Вы можете совершить шаг на количество клеток равное 1 + ваш модификатор Мудрости до или после атаки.
Атака: Сила против КД (рукопашная) или Ловкость против КД (дальнобойная)
Попадание: Урон 2[Ор] + модификатор Силы (рукопашный) или урон 2[Ор] + модификатор Ловкости (дальнобойный).

Деяния на день 1 уровня

Внезапный удар — **Атака следопыта 1**

Вы опускаете клинки вниз и ударяете одним из них врага поперек лица. Когда он отшатывается и ослабляет защиту, вы перекатываетесь, вскакиваете на ноги и погружаете второй клинок ему в спину.

На день ✦ Воинский, Оружие
Стандартное действие **Рукопашное** оружие
Условие использования: Вы должны использовать два рукопашных оружия.
Цель: Одно существо
Атака: Сила против КД (дополнительное оружие)
Попадание: Урон 1[Ор] (дополнительное оружие).
Эффект: Совершите шаг на 1 клетку и совершите вторичную атаку по цели.
Вторичная атака: Сила против КД (основное оружие)
Попадание: Урон 2[Ор] + модификатор Силы (основное оружие) и цель становится ослабленной до конца вашего следующего хода.

Волчьи челюсти — **Атака следопыта 1**

Вы постоянно атакуете врага, заставив его открыться, и в этот момент атакуете.

На день ✦ Воинский, Оружие
Стандартное действие **Рукопашное** оружие
Условие использования: Вы должны использовать два рукопашных оружия.
Цель: Одно существо
Атака: Сила против КД (основное оружие и дополнительное оружие), две атаки
Попадание: Урон 2[Ор] + модификатор Силы от каждой атаки.
Промах: Половина урона от каждой атаки.

Медвежий капкан — **Атака следопыта 1**

Точный выстрел в ногу пускает врагу кровь и заставляет хромать.

На день ✦ Воинский, Оружие
Стандартное действие **Рукопашное** или **Дальнобойное** оружие
Цель: Одно существо
Атака: Сила против КД (рукопашная) или Ловкость против КД (дальнобойная)
Попадание: Урон 2[Ор] + модификатор Силы (рукопашный) или 2[Ор] + модификатор Ловкости (дальнобойный), цель становится замедленной и получает продолжительный урон 5 (спасение оканчивает и то, и другое).
Промах: Половина урона, нет продолжительного урона, и цель становится замедленной до конца вашего следующего хода.

Расколотое древко — **Атака следопыта 1**

Вы выпускаете две стрелы за раз, которые поражают две различные цели.

На день ✦ Воинский, Оружие
Стандартное действие **Дальнобойное** оружие
Цели: Два существа в пределах 3 клеток друг от друга
Атака: Ловкость против КД. Сделайте два броска атаки, возьмите лучший результат и используйте против обеих целей.
Попадание: Урон 2[Ор] + модификатор Ловкости.

Деяния-приёмы 2 уровня

Дисбалансирующее парирование — **Приём следопыта 2**

Вы искусно блокируете удар врага и обращаете его инерцию против него самого, заставляя его споткнуться.

На сцену ✦ Воинский, Оружие
Немедленный ответ **Рукопашный** 1
Триггер: Враг промахивается по вам рукопашной атакой
Эффект: Сдвиньте врага на 3 клетки в соседнюю с вами клетку и получите боевое превосходство над ним до конца вашего следующего хода.

Решающий совет — **Приём следопыта 2**

Ваша мудрость велика. Чем быстрее ваши друзья это поймут, тем безопаснее и лучше будет их жизнь.

На сцену ✦ Воинский
Немедленный ответ **Дальнобойный** 5
Триггер: Союзник в пределах дальности, которого вы видите или слышите, совершает проверку навыка, в котором вы тренированы.
Эффект: Дайте союзнику возможность перебросить проверку навыка с бонусом таланта, равным вашему модификатору Мудрости.

Тактическое отступление — **Приём следопыта 2**

В момент, когда враг наносит удар, вы отскакиваете назад, избегая новых атак.

На сцену ✦ Воинский
Немедленный ответ **Персональный**
Триггер: Враг причиняет вам урон рукопашной атакой.
Эффект: Вы можете совершить шаг на количество клеток, равное вашему модификатору Мудрости. Получите бонус таланта +2 ко всем защитам до конца своего следующего хода.

Деяния на сцену 3 уровня

Жало теневой осы — **Атака следопыта 3**

Молниеносно, как теневая оса, вылетевшая из темноты, вы наносите удар в уязвимое место врага.

На сцену ✦ Воинский, Оружие
Стандартное действие **Рукопашное** или **Дальнобойное** оружие
Цель: Одно существо, являющееся вашей добычей
Атака: Сила против Реакции (рукопашная) или Ловкость против Реакции (дальнобойная)
Попадание: Урон 2[Ор] + модификатор Силы (рукопашный) или 2[Ор] + модификатор Ловкости (дальнобойный).

Контрудар — **Атака следопыта 3**

Вы пресекаете атаку врага своевременным выпадом клинка или быстрым выстрелом из лука.

На сцену ✦ Воинский, Оружие
Немедленное прерывание **Рукопашное** или **Дальнобойное** оружие
Триггер: Вы или ваш союзник атакованы существом
Цель: Атакующее существо
Атака: Сила против КД (рукопашная) или Ловкость против КД (дальнобойная)
Попадание: Урон 1[Ор] + модификатор Силы (рукопашный) или 1[Ор] + модификатор Ловкости (дальнобойный). Цель получает штраф к атаке, вызвавшей использование таланта, равный 3 + ваш модификатор Мудрости.

Руби и беги — **Атака следопыта 3**

Вы атакуете дважды, вместе с тем занимая самую выгодную позицию.

На сцену ✦ Воинский, Оружие
Стандартное действие **Рукопашное** или **Дальнобойное** оружие
Условие использования: Вы должны использовать два рукопашных оружия или дальнобойное оружие.
Цель: Одно или два существа
Атака: Сила против КД (рукопашная; основное и дополнительное оружие) или Ловкость против КД (дальнобойная), две атаки.
Особое: После первой или второй атаки вы можете совершить шаг на количество клеток, равное 1 + ваш модификатор Мудрости.
Попадание: Урон 1[Ор] + модификатор Силы (рукопашный) или 1[Ор] + модификатор Ловкости (дальнобойный).

Удар громового вепря — **Атака следопыта 3**

Вы атакуете дважды, заставляя врага отступить.

На сцену ✦ Воинский, Оружие
Стандартное действие **Рукопашное** или **Дальнобойное** оружие
Условие использования: Вы должны использовать два рукопашных оружия или дальнобойное оружие.
Цели: Одно или два существа
Атака: Сила против КД (рукопашная; основное и дополнительное оружие) или Ловкость против КД (дальнобойная), две атаки
Попадание: Урон от каждой атаки 1[Ор] + модификатор Силы (рукопашный) или 1[Ор] + модификатор Ловкости (дальнобойный). За каждое попадание вы отталкиваете цель на 1 клетку. Если обе атаки попали в одну цель, вы отталкиваете её на количество клеток, равное 1 + ваш модификатор Мудрости.

Деяния на день 5 уровня

Бешеный натиск — **Атака следопыта 5**

Вы врываетесь в гущу сражения и обрушиваете стальной поток на не ожидавших этого врагов, ошеломляя их свирепостью своих атак.

На день ✦ Воинский, Оружие
Стандартное действие **Рукопашное** оружие
Условие использования: Вы должны использовать два рукопашных оружия.
Цели: Одно или два существа
Атака: Сила против КД (основное оружие и дополнительное оружие), две атаки
Особенность: До или после этих атак вы можете переместиться со своей скоростью, не провоцируя атак.
Попадание: Урон 1[Ор] + модификатор Силы от каждой атаки. Если атака попадает, цель становится изумлённой до конца вашего следующего хода. Если обе атаки попадают по одной цели, цель становится изумлённой и замедленной до конца вашего следующего хода.

Дробящийся выстрел — **Атака следопыта 5**

Ваша стрела погружается в плоть и раскалывается, глубоко погружая щепки в рану.

На день ✦ Воинский, Оружие
Стандартное действие **Дальнобойное** оружие
Цель: Одно существо
Атака: Ловкость против КД

Попадание: Урон 3[Ор] + модификатор Ловкости и цель получает штраф -2 к броскам атаки до конца сцены.
Промах: Половина урона и цель получает штраф -1 к броскам атаки до конца сцены.

Нестерпимый удар — **Атака следопыта 5**

Одна точно пущенная стрела — ваш враг сгибается пополам и воет от боли.

На день ✦ Воинский, Оружие
Стандартное действие **Дальнобойное** оружие
Цель: Одно существо
Атака: Ловкость против КД

Попадание: Урон 3[Ор] + модификатор Ловкости и цель становится ослабленной (спасение оканчивает).
Промах: Половина урона и цель не становится ослабленной.

Прыжок двух волков — **Атака следопыта 5**

Вы бросаетесь на врага с обнажённым оружием, а потом отскакиваете в сторону и наносите рану другому противнику.

На день ✦ Воинский, Оружие
Стандартное действие **Рукопашное** оружие
Условие использования: Вы должны использовать два рукопашных оружия.
Особенность: Вы можете совершить шаг на 2 клетки перед этой атакой.
Первичная цель: Одно существо
Атака: Сила против КД, две атаки (основное оружие и дополнительное оружие)
Попадание: Урон 2[Ор] + модификатор Силы (основное оружие) и 1 [Ор] + модификатор Силы (дополнительное оружие).
Эффект: После атаки первичной цели вы может совершить шаг на 2 клетки и вторичную атаку.
Вторичная атака: Одно существо, но не первичная цель
Вторичная атака: Сила против КД (дополнительное оружие)
Попадание: Урон 2[Ор] (дополнительное оружие).

Деяния-приёмы 6 уровня

Избежание засады — **Приём следопыта 6**

Вы глаза и уши команды и всегда следите за признаками возможной засады.

На день ✦ Воинский
Не действие **Дальнобойный** видимость

Эффект: В начале раунда неожиданности, в котором кого-нибудь из союзников застали врасплох, используйте этот талант, чтобы количество союзников, равное вашему модификатору Мудрости, не застали врасплох.

Проскользнуть через пекло — **Приём следопыта 6**

Уклоняясь, вы двигаетесь в самой гуще боя, не давая врагам шанса загнать вас в угол.

На сцену ✦ Воинский
Немедленное прерывание Персональный
Триггер: Враг входит в соседнюю с вами клетку

Эффект: Вы можете совершить шаг на количество клеток, равное вашему модификатору Мудрости.

Умелый спутник — **Приём следопыта 6**

Вашим союзникам приносит пользу то, что вы знаете.

На день ✦ Воинский
Малое действие **Дальнобойный** 10
Цель: Один союзник

Эффект: Выберите навык, тренированный у вас и нетренированный у цели. До окончания сцены цель получает бонус таланта к проверкам этого навыка, равный вашему модификатору Мудрости. Союзник должен видеть или слышать вас, чтобы получить этот бонус.

Деяния на сцену 7 уровня

Когти ястреба — **Атака следопыта 7**

Как ястреб, вы наносите удар с рассчитанной точностью.

На сцену ✦ Воинский, Оружие
Стандартное действие **Рукопашное** или **Дальнобойное** оружие
Цель: Одно существо
Атака: Сила против КД (рукопашная) или Ловкость против КД (дальнобойная). Получите бонус таланта к этой атаке, равный вашему модификатору Мудрости. Игнорируйте штрафы от укрытия и покрова (но не от превосходного укрытия или полного покрова).

Попадание: Урон 2[Ор] + модификатор Силы (рукопашный) или 2[Ор] + модификатор Ловкости (дальнобойный).

Стремительный вихрь — **Атака следопыта 7**

Вы с неслыханной яростью рубите и колете окружающих врагов, разбрасывая их выпадами и подсечками.

На сцену ✦ Воинский, Оружие
Стандартное действие **Ближняя** вспышка 1
Условие использования: Вы должны использовать два рукопашных оружия.
Цель: Все враги во вспышке
Атака: Сила против КД

Попадание: Урон 1[Ор] + модификатор Силы, вы толкаете цель на количество клеток, равное вашему модификатору Мудрости и сбиваете её с ног.

Хватка грифона — **Атака следопыта 7**

Ваши стальные клинки угрожающе блестят, когда вы дразните врага, парируя его удары и нанося ему глубокие раны.

На сцену ✦ Воинский, Оружие
Стандартное действие **Рукопашное** оружие
Условие использования: Вы должны использовать два рукопашных оружия.
Цель: Одно или два существа
Атака: Сила против КД (основное оружие и дополнительное оружие), две атаки

Попадание: Урон 2[Ор] + модификатор Силы (основное оружие) и 1[Ор] + модификатор Силы (дополнительное оружие).

Шипы мантикоры — **Атака следопыта 7**

Вы быстро выпускаете две стрелы.

На сцену ✦ Воинский, Оружие
Стандартное действие **Дальнобойное** оружие
Цель: Одно или два существа
Атака: Ловкость против КД, одна атака на каждую цель.

Попадание: Урон 2[Ор] + модификатор Ловкости (первый выстрел) и урон 1[Ор] + модификатор Ловкости (второй выстрел).

Деяния на день 9 уровня

Атака на бегу — **Атака следопыта 9**

Не сбившись с шага, вы дважды атакуете одного или разных врагов.

На день ✦ Воинский, Оружие
Стандартное действие **Рукопашное** или **Дальнобойное** оружие
Цель: Одно или два существа
Атака: Вы можете переместиться со своей скоростью. В любой момент во время этого перемещения вы можете совершить две атаки Силой против КД рукопашным оружием или две атаки Ловкостью против КД дальнобойным оружием.

Попадание: Урон от каждой атаки 3[Ор] + модификатор Силы (рукопашный) или 3[Ор] + модификатор Ловкости (дальнобойный).

Промах: Половина урона от каждой атаки.

Вихрь стальных листьев — **Атака следопыта 9**

Вы кружитесь, раскинув клинки, используя инерцию и мастерство, чтобы пробить защиту врага.

На день ✦ Воинский, Оружие
Стандартное действие **Ближняя** вспышка 1
Условие использования: Вы должны использовать два рукопашных оружия.
Цель: Все враги во вспышке, которых вы видите
Атака: Ловкость против КД, одна атака на каждую цель.

Попадание: Урон 2[Ор] + модификатор Силы.

Промах: Половина урона.

Выстрел вблизи — **Атака следопыта 9**

Не обращая внимания на когти и клыки, вы хладнокровно пускаете стрелу прямо в разинутую пасть твари — на расстояние вытянутой руки.

На день ✦ Воинский, Оружие
Стандартное действие **Дальнобойный** 1
Цель: Один враг в соседней клетке
Атака: Ловкость против КД. Эта атака не провоцирует атаки.

Попадание: Урон 4[Ор] + модификатор Ловкости.

Промах: Половина урона.

Дождь стрел — **Атака следопыта 9**

Вы стреляете быстро, осыпая стрелами врагов перед собой.

На день ✦ Воинский, Оружие
Стандартное действие **Ближняя** волна 3
Условие использования: Вы должны использовать дальнобойное оружие.
Цель: Все враги в волне, которых вы видите.
Атака: Ловкость против КД

Попадание: Урон 2[Ор] + модификатор Ловкости.

Промах: Половина урона.

Деяния-приёмы 10 уровня

Держать дистанцию — **Приём следопыта 10**

Вы держитесь на расстоянии от приближающегося противника, быстро отступая от него.

На день ✦ Воинский
Немедленное прерывание **Персональный**
Триггер: Враг перемещается в соседнюю с вами клетку

Эффект: Вы можете совершить шаг на 1 клетку, а потом переместиться на количество клеток, равное 1 + ваш модификатор Мудрости. Вы не можете закончить ход в соседней клетке с врагом, вызвавшим срабатывание.

Неудержимый шаг — **Приём следопыта 10**

Вы умело двигаетесь по пересечённой местности.

На день ✦ Воинский, Оружие
Малое действие **Персональный**

Эффект: Труднопроходимая местность не замедляет ваше перемещение.

Скорый шаг — **Приём следопыта 10**

Как газель, вы удивляете и союзников и врагов своей внезапной прытью.

На сцену ✦ Воинский
Малое действие **Персональный**

Эффект: До конца вашего следующего хода ваша скорость увеличивается на 4, и вы можете совершать шаг на 1 клетку дальше.

Деяния на сцену 13 уровня

Проворная защита — **Атака следопыта 13**

Между ударами, вы используете оба оружия, чтобы отражать удары.

На сцену ✦ Воинский, Оружие
Стандартное действие **Рукопашное** оружие
Условие использования: Вы должны использовать два рукопашных оружия.
Цель: Одно существо
Атака: Сила против КД (основное оружие и дополнительное оружие), две атаки

Попадание: Урон 1[Ор] + модификатор Силы от каждой атаки. Если вы попадаете хотя бы одной атакой, вы получаете до конца своего следующего хода бонус к КД, равный 2 + ваш модификатор Мудрости.

Раскалывание доспехов — **Атака следопыта 13**

Вы атакуете слабые места в доспехах противника, не только нанося урон, но и делая его более уязвимым к будущим атакам.

На сцену ✦ Воинский, Оружие
Стандартное действие **Рукопашное** оружие
Условие использования: Вы должны использовать два рукопашных оружия.
Цель: Одно существо
Атака: Сила против КД (основное оружие и дополнительное оружие), две атаки

Попадание: Урон 1[Ор] + модификатор Силы от каждой атаки. Если одна атака попадает, цель до конца вашего следующего хода получает штраф к КД, равный вашему модификатору Мудрости. Если обе атаки попадают, цель до конца вашего следующего хода получает штраф к КД, равный 2 + ваш модификатор Мудрости.

Сбивающий удар — **Атака следопыта 13**

Выстрел сбивает противника с ног.

На сцену ✦ Воинский, Оружие
Стандартное действие **Дальнобойное** оружие
Цель: Одного существо вашего размера или меньше
Атака: Ловкость против Реакции

Попадание: Урон 2[Ор] + модификатор Ловкости и цель сбивается с ног.

Удерживающий удар — **Атака следопыта 13**

Аккуратно нацеленной атакой вы пришиваете врага к земле или к ближайшей стене.

На сцену ✦ Воинский, Оружие
Стандартное действие **Рукопашное** или **Дальнобойное** оружие
Условие использования: Вы должны использовать два рукопашных оружия или дальнобойное оружие.
Цели: Одно или два существа
Атака: Сила против КД (рукопашная; основное и дополнительное оружие) или Ловкость против КД (дальнобойная), две атаки.

Попадание: Урон от каждой атаки 1[Ор] + модификатор Силы (рукопашный) или 1[Ор] + модификатор Ловкости (дальнобойный). Цель становится обездвиженной до начала вашего следующего хода.

Деяния на день 15 уровня

Каскад клинков — **Атака следопыта 15**

Время как будто замедляется, когда ваши клинки как гром с ясного неба обрушиваются на злополучного врага.

На день ✦ Воинский, Оружие
Стандартное действие **Рукопашное** оружие
Условие использования: Вы должны использовать два рукопашных оружия.
Цели: Одно или несколько существ
Атака: Сила против КД. Чередуйте атаки основным и дополнительным оружием, пока не промахнётесь или не совершите 5 атак. Как только вы промахиваетесь, эта атака заканчивается.

Попадание: Урон 2[Ор] + модификатор Силы от каждой атаки.

Кровоточащие раны — **Атака следопыта 15**

Ваши стрелы пронзают плоть, и из этих ран алым потоком струится кровь.

На день ✦ Воинский, Оружие
Стандартное действие **Дальнобойное** оружие
Цели: Одно, два или три существа
Атака: Ловкость против КД, три атаки

Попадание: Урон 1[Ор] + модификатор Ловкости за каждую атаку и цель получает продолжительный урон 5 (спасение оканчивает). Цель, по которой попали дважды, получает продолжительный урон 10 (спасение оканчивает). Цель, по которой попали трижды, получает продолжительный урон 15 (спасение оканчивает).

Промах: Половина урона от каждой атаки и продолжительного урона нет.

Мешающие стрелы — **Атака следопыта 15**

Ваши цели не поймут, кто их атаковал.

На день ✦ Воинский, Оружие
Стандартное действие **Дальнобойное** оружие
Цели: Одно, два или три существа
Атака: Ловкость против КД, три атаки

Попадание: Урон 1[Ор] + модификатор Ловкости от каждой атаки. Цель, по которой попали один раз, становится изумлённой (спасение оканчивает). Цель, по которой попали дважды, становится ошеломлённой (спасение оканчивает). Цель, по которой попали трижды, становится ошеломлённой (спасение оканчивает) и получает +2[Ор] урона.

Промах: Цель становится изумлённой (спасение оканчивает).

Оглушающая сталь **Атака следопыта 15**

Вы прорываетесь через щиты и доспехи врагов и наносите смертоносные раны, не позволяя им вовремя отреагировать.

На день ✦ Воинский, Оружие
Стандартное действие **Рукопашное** оружие
Условие использования: Вы должны использовать два рукопашных оружия.
Цель: Одно или два существа
Атака: Сила против Стойкости (основное оружие и дополнительное оружие), две атаки
Попадание: Урон 1[Ор] + модификатор Силы от каждой атаки. Если попала одна атака, цель становится обездвиженной (спасение оканчивает). Если попали обе атаки, цель становится ошеломлённой и обездвиженной (спасение оканчивает и то, и другое).
Промах: Половина урона от каждой атаки и цель не становится ошеломлённой или обездвиженной.

Деяния-приёмы 16 уровня

Бегун **Приём следопыта 16**

У вас есть странная особенность оказываться в нужное время в нужном месте.

На день ✦ Воинский, Стойка
Малое действие **Персональный**

Эффект: Ваша скорость увеличивается на 2.

Избежание удара **Приём следопыта 16**

Когда враг атакует, вы отскакиваете в сторону, и его удар рассекает лишь воздух.

На день ✦ Воинский
Немедленное прерывание **Персональный**
Триггер: Враг попадает по вам рукопашной атакой

Эффект: Совершите шаг на 1 клетку в сторону от врага.

Мгновение передышки **Приём следопыта 16**

В хаосе боя, вы на мгновение успокаиваетесь и оправляетесь от вредоносного эффекта.

На день ✦ Воинский
Стандартное действие **Персональный**

Эффект: Совершите шаг на количество клеток, равное вашему модификатору Мудрости и совершите спасбросок. Вы больше не помечены никакими врагами.

Деяния на сцену 17 уровня

Когти гепарда **Атака следопыта 17**

Вы кружитесь, выставив клинки, и рубите врагов по ногам, укладывая их на землю стонущими штабелями.

На сцену ✦ Воинский, Оружие
Стандартное действие **Ближняя** вспышка 1
Условие использования: Вы должны использовать два рукопашных оружия.
Цель: Все враги во вспышке, которых вы видите
Атака: Сила против КД
Попадание: Урон 1[Ор] + модификатор Силы и вы сбиваете цель с ног. Цель становится обездвиженной до конца вашего следующего хода.

Потрошение двумя клинками **Атака следопыта 17**

Вы очерчиваете клинками смертоносные дуги, заливая поле боя кровью врагов.

На сцену ✦ Воинский, Оружие
Стандартное действие **Рукопашное** оружие
Условие использования: Вы должны использовать два рукопашных оружия.
Цель: Одно существо
Атака: Сила против КД (основное оружие и дополнительное оружие), две атаки
Попадание: Урон 1[Ор] + модификатор Силы от каждой атаки. Если обе атаки попали, цель получает дополнительный урон 1к10 и становится ослабленной до конца вашего следующего хода.

ZOLTAN BOROS & GABOR SZIKSZAI

Стрела отмщения — Атака следопыта 17

Вы нацеливаете лук на злодея, который только что ранил вашего друга, и выпускаете карающую стрелу.

На сцену ✦ Воинский, Оружие
Немедленный ответ **Дальнобойное** оружие
Триггер: Существо в пределах дальности атакует вашего союзника
Цель: Атаковавшее существо
Атака: Ловкость против КД и получите бонус таланта к этой атаке, равный модификатору вашей Мудрости.
Попадание: Урон 2[Ор] + модификатор Ловкости.

Тройной выстрел — Атака следопыта 17

Вы выпускаете залп из трёх стрел, которые проносятся над полем боя со свистом, сулящим полное уничтожение.

На сцену ✦ Воинский, Оружие
Стандартное действие **Дальнобойное** оружие
Цели: Одно, два или три существа
Атака: Ловкость против КД, три атаки
Попадание: Урон 1[Ор] + модификатор Ловкости от каждой атаки.

Деяния на день 19 уровня

Две стрелы в одну цель — Атака следопыта 19

Первый выстрел всегда самый трудный.

На день ✦ Воинский, Оружие
Стандартное действие **Дальнобойное** оружие
Цель: Одно существо
Атака: Ловкость против КД, две атаки. Если первая атака попадает, вы получаете бонус +5 к броску второй атаки. Если первая атака промахивается, вторую вы совершаете как обычно.
Попадание: Урон 2[Ор] + модификатор Ловкости от каждой атаки.
Промах: Половина урона от каждой атаки.

Жестокая стальная клетка — Атака следопыта 19

Вы проворно двигаетесь вокруг врага то туда, то сюда, с каждым шагом нанося ужасный удар.

На день ✦ Воинский, Оружие
Стандартное действие **Рукопашное** оружие
Условие использования: Вы должны использовать два рукопашных оружия.
Цели: Одно, два или три существа
Атака: Сила + 2 против КД, три атаки
Попадание: Урон 2[Ор] + модификатор Силы (первая атака; основное), урон 2[Ор] + модификатор Силы (вторая атака; дополнительное) и урон 1[Ор] + модификатор Силы (третья атака; основное). Цель, по которой попали один раз, становится изумлённой до конца вашего следующего хода. Цель, по которой попали два раза, становится ошеломлённой до конца вашего следующего хода. Цель, по которой попали три раза, становится ослабленной и ошеломлённой до конца вашего следующего хода.
Промах: Половина урона от каждой атаки и цель не становится изумлённой, ошеломлённой или ослабленной.
Эффект: После первой и после второй атаки вы можете совершить шаг на 1 клетку.

Ранящий вихрь — Атака следопыта 19

Алые брызги пятнают вас, когда вы рубите окружающих врагов.

На день ✦ Воинский, Оружие
Стандартное действие **Ближняя** вспышка 1
Условие использования: Вы должны использовать два рукопашных оружия.
Цель: Все враги во вспышке, которых вы видите
Атака: Сила против КД (основное оружие и дополнительное оружие), две атаки на каждую цель
Попадание: Урон 1[Ор] + модификатор Силы от каждой атаки. Если вы попадаете по цели одним оружием, она получает продолжительный урон 5 (спасение оканчивает). Если вы попадаете по цели двумя оружиями, она получает продолжительный урон 10 (спасение оканчивает).
Промах: Половина урона от каждой атаки и продолжительного урона нет.

Стрела баллисты — Атака следопыта 19

Вы выпускаете стрелу, которая пронзает врага, отбрасывает его назад и сбивает с ног.

На день ✦ Воинский, Оружие
Стандартное действие **Дальнобойное** оружие
Цель: Одно существо
Атака: Ловкость против КД
Попадание: Урон 3[Ор] + модификатор Ловкости. Кроме того, вы толкаете цель на количество клеток, равное вашему модификатору Силы и сбиваете её с ног.
Промах: Половина урона, вы толкаете цель на 1 клетку и сбиваете её с ног.

Деяния-приёмы 22 уровня

Безопасный путь — Приём следопыта 22

Вы искусно маневрируете среди врагов в самой гуще битвы.

На сцену ✦ Воинский
Действие движения **Персональный**
Эффект: Вы можете совершить шаг на количество клеток, равное вашему модификатору Мудрости.

Залечь на землю — Приём следопыта 22

Вы бросаетесь на землю, откатываетесь в безопасное место и вскакиваете на ноги, ничего не опасаясь.

На день ✦ Воинский
Немедленное прерывание **Персональный**
Триггер: По вам попали зональной или ближней атакой
Эффект: Вы можете совершить шаг на количество клеток, равное вашему модификатору Мудрости.

Лесной призрак — Приём следопыта 22

Вы сливаетесь с окружением с такой скоростью и сноровкой, что враг даже не догадывается, где вас искать.

На день ✦ Воинский, Иллюзия
Стандартное действие **Персональный**
Эффект: Во время не ваших ходов противники считают вас невидимым, если у вас есть укрытие или покров от них. Враг знает, в какой клетке вы находитесь, если видел вас в ней в любой момент во время раунда. Эффект длится до конца сцены или в течение 5 минут.

Мастер охоты — Приём следопыта 22

Вы аккуратно целитесь перед каждым выстрелом.

На день ✦ Воинский, Стойка
Малое действие **Персональный**
Эффект: Вы получаете бонус таланта к броскам урона, равный вашему модификатору Мудрости.

Деяния на сцену 23 уровня

Залп мантикоры — **Атака следопыта 22**

Вы осыпаете врага стрелами.

На сцену ✦ Воинский, Оружие
Стандартное действие **Дальнобойное** оружие
Цель: Одно существо
Атака: Ловкость против КД, три атаки

Попадание: Урон 1[Ор] + модификатор Ловкости от каждой атаки. Если попали две атаки, причините дополнительный урон 1[Ор]. Если попали три атаки, причините дополнительный урон 2[Ор].

Защита клинком — **Атака следопыта 23**

Враг наносит удар, и, отражая его одним клинком, вы загоняете ему второй глубоко в живот.

На сцену ✦ Воинский, Оружие
Немедленное прерывание Рукопашное оружие
Триггер: Существо проводит по вам рукопашную атаку
Цель: Атакующее существо
Атака: Сила против КД

Попадание: Урон 2[Ор] + модификатор Силы.

Эффект: До конца вашего следующего хода броски атаки цели по вам получают штраф, равный вашему модификатору Мудрости.

Плащ шипов — **Атака следопыта 23**

Вы колите и рубите врагов, которые подошли слишком близко.

На сцену ✦ Воинский, Оружие
Стандартное действие **Рукопашное** оружие
Условие использования: Вы должны использовать два рукопашных оружия.
Цель: Одно или два существа
Атака: Сила против КД (основное оружие и дополнительное оружие), две атаки

Попадание: Урон 2[Ор] + модификатор Силы от каждой атаки. Если попадает одна атака, цель получает штраф -2 к броскам атаки до конца вашего следующего хода. Если обе атаки попадают в одну цель, этот штраф увеличивается до -4.

Эффект: Если до начала вашего следующего хода любое существо, находящееся в соседней клетке, совершает по вам атаку и промахивается, совершите по нему немедленным ответом стандартную рукопашную атаку и основным и дополнительным оружием.

Удар молота — **Атака следопыта 23**

Вы испытываете крепость тетивы, натянув лук изо всех сил и выпустив стрелу в ничего не подозревающего врага.

На сцену ✦ Воинский, Оружие
Стандартное действие **Дальнобойное** оружие
Цель: Одно существо
Атака: Ловкость против Стойкости

Попадание: Урон 4[Ор] + модификатор Ловкости и вы толкаете цель на количество клеток, равное 2 + ваш модификатор Мудрости.

Деяния на день 25 уровня

Кровавый шторм — **Атака следопыта 25**

Используя лук или клинки, вы наносите противнику серию опасных ран.

На день ✦ Воинский, Оружие
Стандартное действие **Рукопашное** или **Дальнобойное** оружие
Условие использования: Вы должны использовать два рукопашных оружия или дальнобойное оружие.
Цель: Одно существо
Атака: Сила против КД (рукопашная; основное и дополнительное оружие) или Ловкость против КД (дальнобойная), две атаки

Попадание: Урон от каждой атаки 2[Ор] + модификатор Силы (рукопашный) или 2[Ор] + модификатор Ловкости (дальнобойный).

Промах: Половина урона от каждой атаки.

Эффект: После этих атак вы можете совершить шаг на количество клеток, равное вашему модификатору Мудрости.

Неудержимые стрелы — **Атака следопыта 25**

Вы выпускаете залп стрел с такой силой, что они пронзают несколько врагов сразу.

На день ✦ Воинский, Оружие
Стандартное действие **Ближняя** волна 5
Условие использования: Вы должны использовать дальнобойное оружие.
Цель: Все враги в волне
Атака: Ловкость против КД

Попадание: Урон 3[Ор] + модификатор Ловкости.

Промах: Половина урона.

Тигриные рефлексы — **Атака следопыта 25**

Вы пресекаете атаку противника встречным яростным ударом.

На день ✦ Воинский, Стойка
Малое действие **Персональный**

Эффект: Вы можете немедленным прерыванием совершить стандартную атаку по выбранному врагу, если он атакует вас.

Деяния на сцену 27 уровня

Град стрел — **Атака следопыта 27**

Вы выпускаете залп стрел, осыпающих всех врагов перед вами.

На сцену ✦ Воинский, Оружие
Стандартное действие **Дальнобойное** оружие
Цель: Все враги в пределах дальности
Атака: Ловкость против КД

Попадание: Урон 1[Ор] + модификатор Ловкости.

Молниеносный выстрел **Атака следопыта 27**

Когда враг спотыкается от ужасной раны, вы быстро выпускаете стрелу, чтобы его прикончить.

На сцену ✦ Воинский, Оружие
Немедленный ответ **Дальнобойное** оружие
Триггер: Одно существо, которое вы видите, получает урон
Цель: Существо, получившее урон
Атака: Ловкость против КД

Попадание: Урон 2[Ор] + модификатор Ловкости или урон 3[Ор] + модификатор Ловкости, если цель ранена.

Скитающийся торнадо **Атака следопыта 27**

Вы атакуете врагов во всех направлениях. А потом, как торнадо вы кружите по полю боя и вновь взрываетесь вихрем атакующих клинков.

На сцену ✦ Воинский, Оружие
Стандартное действие **Ближняя** вспышка 1
Цель: Все враги во вспышке, которых вы видите
Атака: Сила против КД

Попадание: Урон 1[Ор] + модификатор Силы.

Эффект: Вы можете совершить шаг на количество клеток, равное 1 + ваш модификатор Мудрости и совершить ещё одну атаку ближней вспышкой 1 (как выше).

Смертельное разрывание **Атака следопыта 27**

Вы погружаете клинки во врага и вырываете их обратно со свирепостью тигра, оставив жертву полумёртвой.

На сцену ✦ Воинский, Оружие
Стандартное действие **Рукопашное** оружие
Условие использования: Вы должны использовать два рукопашных оружия.
Цель: Одно существо
Атака: Сила против КД (основное оружие и дополнительное оружие), две атаки

Попадание: Урон 2[Ор] + модификатор Силы от каждой атаки. Если обе атаки попали, цель получает дополнительный урон 1к10 и становится ошеломлённой до конца вашего следующего хода.

Деяния на день 29 уровня

Завершающий удар **Атака следопыта 29**

После каждого удара вы наносите ещё один, прорываясь сквозь защиту врага.

На день ✦ Воинский, Оружие, Стойка
Малое действие **Персональный**
Условие использования: Вы должны использовать два рукопашных оружия.

Эффект: Пока вы находитесь в стойке, после того как вы попали рукопашной атакой, вы можете свободным действием совершить стандартную рукопашную атаку дополнительным оружием. Вы можете совершить это лишь один раз в раунд, и эта атака дополнительным оружием получает штраф –2 к броску атаки.

Ткач стальной паутины **Атака следопыта 29**

Скрестив клинки, вы создаёте защиту, надежную как крепкий щит, готовясь контратаковать злополучного врага.

На день ✦ Воинский, Оружие
Немедленное прерывание **Рукопашное** оружие
Триггер: Враг попадает по вам рукопашной атакой
Условие использования: Вы должны использовать два рукопашных оружия.
Цель: Враг, вызвавший срабатывание
Атака: Сила против КД, две атаки (основное оружие и дополнительное оружие)

Попадание: Урон 3[Ор] + модификатор Силы (основное оружие) и 1[Ор] + модификатор Силы (дополнительное оружие). Если обе атаки попадают, атака цели промахивается.

Промах: Половина урона основным оружием и нет урона от дополнительного оружия.

Три стрелы в одну цель **Атака следопыта 29**

Если первая стрела попадет, за ней последуют и другие.

На день ✦ Воинский, Оружие
Стандартное действие **Дальнобойное** оружие
Цель: Одно существо
Атака: Ловкость против КД, три атаки. Если первая атака попадает, вы получаете бонус +5 к броскам второй и третьей атаки. Если первая атака промахивается, вторую и третью вы совершаете как обычно.

Попадание: Урон 2[Ор] + модификатор Ловкости от каждой атаки.

Промах: Половина урона от каждой атаки.

Пути совершенства

Боевой стрелок

«Нет цели, которую мне не поразить, как бы мала и далека она не была».

Требование: Класс Следопыт, стиль боя с луком

Вы становитесь воплощением меткости, несравненным стрелком, который остаётся спокоен и собран даже в самых сложных ситуациях на поле боя. Ваш опыт и мастерство с луком видны в каждой стреле, которую вы посылаете в цель и каждая битва, на поле которой вы выходите, проходит немного легче.

Умения пути Боевого стрелка

Боевой опыт (11 уровень): Вы можете выбрать своей добычей несколько противников, вплоть до количества, равного вашему модификатору Мудрости. Кроме того, все атаки по добыче получают бонус +1 к броску атаки.

Действие стрелка (11 уровень): Вы можете потратить единицу действия чтобы перебросить бросок одной дальнобойной атаки или бросок урона от дальнобойной атаки, а не чтобы совершить дополнительное действие.

Боевой стимул (16 уровень): Когда вы тратите единицу действия на дополнительное действие или на ваше Действие стрелка, вы также получаете бонус +5 к КД от провоцированных атак до конца сцены.

Деяния Боевого стрелка

Координированный огонь **Атака Боевого стрелка 11**

Вы координируете стрельбу с одним из союзников, чтобы уложить опасного врага.

На сцену ✦ Воинский, Оружие
Немедленный ответ **Дальнобойное** оружие
Триггер: Союзник совершает дальнобойную или зональную атаку
Цель: Одно существо, атакованное вашим союзником
Атака: Ловкость против КД

Попадание: Урон 3[Ор] + модификатор Ловкости.

Слава стрелка — **Приём Боевого стрелка 12**

Один враг падает, и те, кто остался, сейчас узнают, что такое героизм.

На сцену ✦ Воинский
Свободное действие **Персональный**
Триггер: Одна из ваших дальнобойных атак опускает хиты врага до 0 или ниже.
Эффект: Вы получаете единицу действия, которую должны потратить до конца своего следующего хода.

Смерть добычи — **Атака Боевого стрелка 20**

Видя перед собой не одну добычу, вы выпускаете смертоносный залп стрел в каждую из них.

На день ✦ Воинский, Оружие
Стандартное действие **Дальнобойное** оружие
Цель: Все враги, объявленные вами добычей
Атака: Ловкость против КД
Попадание: Урон 3[Ор].
Промах: Цель сбивается с ног, стремясь уклониться от вашей атаки.

Охотник

«Я охотник. Ты — моя добыча».

Требование: Класс Следопыт, стиль боя с луком.

Вы стали самым лучшим охотником на обычных и магических зверей, выслеживая выбранную добычу с тщательно продуманной аккуратностью и удивительной лёгкостью. Любая стрела, выпущенная в вашу добычу, попадает в цель с неизменной точностью и смертоносной скоростью.

Умения пути Охотника

Действие охотника (11 уровень): Когда вы тратите единицу действия на дополнительное действие, вы также получаете бонус +4 к броскам атаки по вашей добыче до начала своего следующего хода.

Избранная добыча (11 уровень): Выберите одно из следующих ключевых слов: «зверь» или «магический зверь». Ваше классовое умение Добыча охотника причиняет дополнительный урон 2 существам выбранного вида.

Боевой шаг (16 уровень): Потратив единицу действия на дополнительное действие, вы можете до конца сцены совершать шаг малым действием.

Деяния Охотника

Стрела без промаха — **Атака Охотника 11**

Вашему выстрелу не мешают преграды и магические завесы.

На сцену ✦ Воинский, Оружие
Стандартное действие **Дальнобойное** оружие
Цель: Одно существо, объявленное вашей добычей
Особенность: Игнорируйте штрафы за укрытие (но не за превосходное укрытие), покров и полный покров. Вы можете атаковать невидимую цель, как будто она не невидима.
Атака: Ловкость против КД
Попадание: Урон 2[Ор] + модификатор Ловкости.

Грация охотника — **Приём Охотника 12**

Пока ваши союзники берут на себя врагов, вы занимаете подходящую позицию и исполняете свой план.

На день ✦ Воинский
Не действие **Персональный**
Эффект: Совершите проверку Скрытности и используйте её как значение броска инициативы. Если вы действуете первым в сцене, вы можете свободным действием совершить шаг на расстояние, равное вашей скорости, прежде чем предпримете любые другие действия.

Цель охотника — **Атака Охотника 20**

«Это моя добыча!»

На день ✦ Воинский, Оружие
Стандартное действие **Дальнобойное** оружие
Цель: Одно существо
Атака: Ловкость против КД
Попадание: Урон 4[Ор] + модификатор Ловкости.
Эффект: Цель становится вашей добычей до конца сцены, и вы можете объявить добычей ещё одно существо по обычным правилам Добычи охотника.

Проводник

«Я найду путь сквозь этот лабиринт ужаса и выведу из него нас всех».

Требование: Класс Следопыт, стиль боя с двумя клинками

Вы стали воплощением разведчика, находя путь в любой ситуации. Иногда вы находите самый лучший путь, а иногда его приходится прорубать в глуши с помощью двух поющих клинков.

Умения пути Проводника

Действие проводника (11 уровень): Когда вы тратите единицу действия на дополнительное действие, вы также получаете действие движения.

Закалённый в бою (11 уровень): Вы получаете два дополнительных исцеления в день.

Жестокое восстановление (16 уровень): Когда вы попадаете по врагу и он получает урон от Добычи охотника, вы получаете временные хиты, равные количеству урона, полученному от Добычи охотника + ваш модификатор Мудрости.

Деяния Проводника

Неверный шаг — **Атака Проводника 11**

Враг попадает в вашу ловушку, и вы застаёте его врасплох внезапным парализующим выпадом.

На сцену ✦ Воинский, Оружие
Немедленное прерывание Рукопашное оружие
Триггер: Враг, находящийся в соседней клетке, совершает шаг или перемещается
Цель: Враг
Атака: Сила против КД
Попадание: Урон 1[Ор] + модификатор Силы и цель становится обездвиженной до конца вашего следующего хода.

Совместное действие **Приём Проводника 12**

Вы находите способ использовать отважное деяние товарища.

На день ✦ Воинский
Немедленный ответ **Персональный**
Триггер: Союзник тратит единицу действия на получение дополнительного действия
Эффект: Вы получаете единицу действия, которую должны потратить до конца своего следующего хода.

Печать рубаки **Атака Проводника 20**

Вы собираетесь, поднимаете оружие и чертите кровавые узоры на плоти врагов.

На день ✦ Воинский, Исцеление, Оружие
Стандартное действие **Рукопашное** оружие
Условие использования: Вы должны использовать два рукопашных оружия.
Особенность: Вы можете использовать исцеление перед атакой.
Первичная цель: Одно существо
Атака: Сила против КД (основное оружие)
Попадание: Урон 3[Ор] + модификатор Силы (основное оружие).
Эффект: Цель становится помеченной до конца сцены. Совершите вторичную атаку.
Вторичная цель: Одно существо, но не первичная цель
Вторичная атака: Сила против КД (дополнительное оружие)
Попадание: Урон 2[Ор] + модификатор Силы (дополнительное оружие).
Эффект: Цель становится отмеченной до конца сцены.

Хранитель бури

«Я принял на себя бремя хранителей бури из Страны Фей и это место под моей защитой».

Требования: Класс Следопыт, стиль боя с двумя клинками

Ваша роль хранителя и защитника дикой природы вознесла вас на новые высоты, когда вы изучили древнее искусство хранителей бури из Страны Фей. Эта техника превращает вихрь ваших клинков в разрушительную бурю, осыпающую ваших врагов карающими ударами. В каждом ударе вашего оружия воет ветер, предвещая приближение бури.

Умения пути Хранителя бури

Буря клинков (11 уровень): Если вы вооружены оружием ближнего боя и способны совершать провоцированные атаки, один враг, находящийся в соседней с вами клетке (на ваш выбор) получает в конце вашего хода урон, равный вашему модификатору Ловкости.

Действие хранителя бури (11 уровень): Когда вы тратите единицу действия на получение дополнительного действия, вы можете телепортироваться на 3 клетки либо до, либо после использования дополнительного действия.

Буря двойных клинков (16 уровень): Если вы вооружены оружием ближнего боя и способны совершать провоцированные атаки, два врага, находящихся в соседних с вами клетках (на ваш выбор) получают в конце вашего хода урон электричеством, равный вашему модификатору Ловкости.

Деяния Хранителя бури

Расчистка плацдарма **Атака Хранителя бури 11**

Вы наносите широкие удары вокруг себя, рассекая врагов, подошедших слишком близко и отбрасывая их назад.

На сцену ✦ Воинский, Оружие
Стандартное действие **Ближняя** вспышка 1
Условие использования: Вы должны использовать два рукопашных оружия.
Цель: Все враги во вспышке, которых вы видите
Атака: Сила против КД
Попадание: Урон 1[Ор] + модификатор Силы и вы толкаете цель на 1 клетку.

Отбросить осторожность **Приём Хранителя бури 12**

А, какого дьявола! Двум смертям не бывать.

На сцену ✦ Воинский, Стойка
Малое действие **Персональный**
Эффект: Вы получаете штраф -2 ко всем защитам и бонус +2 к броскам атаки.

Ураган хладной стали **Атака Хранителя бури 20**

Вы врываетесь в гущу врагов и, как ледяной ветер, свежует их заживо.

На день ✦ Воинский, Оружие
Стандартное действие **Ближняя** вспышка 1
Условие использования: Вы должны использовать два рукопашных оружия.
Особенность: Перед атакой вы можете совершить шаг на количество клеток, равное вашему модификатору Мудрости.
Цель: Все враги во вспышке, которых вы видите
Атака: Сила против КД (основное оружие и дополнительное оружие), две атаки на каждую цель
Попадание: Урон 1[Ор] + модификатор Силы от каждой атаки.
Эффект: Вы восстанавливаете своё второе дыхание, если уже использовали его во время сцены.

Эпические предназначения

Ваше эпическое предназначение описывает мифический архетип, которого вы стремитесь достигнуть. У некоторых персонажей есть ясное представление об эпическом предназначении с самого начала приключений, другие же находят свою судьбу где-то в странствиях.

Многие так и не находят своё эпическое предназначение. Пропали ли они в своих странствиях, или вселенная не дала им достичь таких высот, всё это неизвестно и непостижимо.

Ваше предназначение выделяет вас из прочих индивидуумов — вы знаете, что вам предначертано величие, и у вас есть все возможности, чтобы достичь его.

Экстраординарная сила

В сравнении с классом или путём совершенства, эпическое предназначение предоставляет мало выгод, но они исключительны. Некоторые вселенские законы работают иначе для вас, а некоторые не работают вовсе.

Ваша раса, класс, путь и прочие элементы персонажа могут определять то, на что вы способны, но эпическое предназначение определяет ваше место во Вселенной.

Бессмертие

Каждое эпическое предназначение определяет ваше влияние на мир и даже на вселенную: то, что обыватели навсегда запомнят, и что будут говорить о вас.

За некоторыми плетётся дурная слава и без эпического предназначения, но все это мимолетно. Наверняка они будут забыты и затеряны в мрачных глубинах истории. Ваше же предназначение гарантирует, что ваше имя и деяния будут жить вечно.

Финал

Пожалуй, самое важное — эпическое предназначение описывает уход вашего персонажа из этого мира (более конкретно, из игры) выполненным большим финальным приключением. Оно объясняет, почему после стольких приключений вы в итоге покидаете царство смертных и куда отправляетесь после.

Обретение эпического предназначения

Эпические способности приходят на 21—30 уровнях. Как показано в таблице «развитие персонажа» во 2 главе, ваши эпические способности появляются тогда, когда путь совершенства перестаёт давать выгоды.

После получения всех прочих выгод по достижении 21 уровня (включая умения класса, увеличение значений характеристик, и т. п.), вы можете выбрать эпическое предназначение.

Эпические предназначения более широки, чем классы или пути совершенства. И хотя у большинства есть требования, даже они, обычно, применимы к широкому диапазону персонажей с различными предысториями, способностями и талантами.

Если вы не выбрали эпическое предназначение на 21 уровне, то можете сделать это на любом уровне после. Вы получаете все выгоды эпического предназначения, согласно текущему уровню.

Исполнение своего эпического предназначения

«Бессмертие» не даётся на 30 уровне автоматически. Вы получаете его по завершении вами и вашими союзниками Судьбоносного Задания. В сущности, ваше Судьбоносное Задание — это большое финальное приключение в кампании, в течение которого вы встретите величайшие опасности в своей карьере персонажа.

Это задание может начаться и до 30 уровня (чаще всего именно так и происходит), но кульминация задания может наступить только по достижении всеми участниками 30 уровня. По выполнении Судьбоносного Задания ваша карьера искателя приключений — как и ваше смертное бытие — окончательно закончена. Мастер может дать вашему персонажу чуточку времени, чтобы перед уходом привести дела в порядок, но всё может произойти спонтанно сразу после выполнении задания. Поработайте с Мастером, чтобы согласовать действия персонажа, а также его предназначение и задание.

По выполнении Судьбоносного Задания, становясь бессмертным, история вашего персонажа заканчивается. Он продолжает жить в легендах, но более не принимает участия в делах смертных. Пришло время создать новую группу искателей приключений и начать новую историю.

Взращивание предназначения своего персонажа

Эпические предназначения — это занимание места в мире или вселенной по мере приобретения новых способностей. Поэтому кампании, в которых предполагается игра на эпическом этапе, зачастую содержат подразумевающиеся эпические предназначения в сюжете задолго до 21 уровня. Персонаж, стремящийся стать Полубогом, может вести себя иначе, чем персонаж, верящий, что ему уготовано стать Смертельным Ловкачом.

Судьбоносные задания

Судьбоносное Задание — опасное эпическое приключение, связанное с эпическим предназначением (или, возможно, с несколькими предназначениями в группе), за которое может взяться команда высокого уровня, чтобы завершить историю (или истории) эпических персонажей. Вполне возможно, что кампания не подразумевает прохождение Судьбоносных Заданий. Если у Мастера нет точных планов на кампанию в течение эпического этапа, то проведение нескольких сессий вокруг заданий для каждого из предназначений персонажей, это хороший выход.

Судьбоносные задания и бессмертие

Группы, желающие чётко поставить точку в своих приключениях, могут использовать Судьбоносные Задания в качестве отправного пункта, чтобы показать, как их персонаж 30 уровня в конечном счёте покидает мир смертных, уходя в мир богов и легенд. Такой тип окончания подходит явно не для всех групп. Некоторые группы предпочитают оставить своих персонажей 30 уровня при себе, как правило, для игр высокими уровнями. Поэтому описания, приведенные ниже для каждого эпического предназначения, необязательны. Мы представляем их в основном для того, чтобы вы получили представление того, как может выглядеть исполнение эпического предназначения. Но у вашего Мастера могут быть другие взгляды на это.

Знакомство с эпическими предназначениями

Все эпические предназначения представлены в алфавитном порядке. В описании каждого предназначения есть общий обзор с последующей игровой информацией.

Требования: Если эпическое предназначение обладает требованиями, они указаны здесь.

Умения предназначения: Для каждого эпического предназначения есть набор умений, описывающихся в этом разделе. Сразу после выбора предназначения вы получаете его умения, приведенные для 21 уровня.

Бессмертие: Здесь указывается ваша личная форма бессмертия после выполнения Судьбоносного Задания.

Архимаг

Как Архимаг, вы должны претендовать на звание величайшего волшебника в мире.

Требование: Волшебник 21 уровня

Длительное и тщательное изучение вами гримуаров, фолиантов, томов и книг заклинаний, наконец, открыло для вас основы действительности: каждое заклинание — это крошечная частичка большей магической истины. Каждое заклинание — часть запредельного механизма, крупица, вырванная из этой конечной формулы. По мере продвижения в обучении вы настолько поднимаете мастерство заклинаний, что они начинают пропитывать вашу плоть, обеспечивая легкость в их использовании, непостижимую менее практикованным.

Зачастую вы обращаетесь к своему знанию, чтобы уберечь мир от сверхъестественных угроз. В постоянных поисках большего просвещения и магической силы, сопутствующей ему, вас временами соблазняют сомнительные реликты, морально подозрительные заклинания и древние артефакты. Ваша судьба оставляет выбор за вами — станете ли вы архимагом, или же архидьяволом?

Бессмертие в какой-то степени

Архимаги весьма своеобразны. Никто не знает, что решит делать выдающийся волшебник века, когда его предназначение исполнится. Ниже описан путь ухода некоторых Архимагов, но ваш путь может отличаться от него.

Уединение: Когда вы завершаете своё последнее задание, вы уходите из мира, чтобы посвятить всего себя изучению конечной магической формулы, Великого Заклинания, чья гиперпланарная сущность охватывает все меньшие заклинания, где бы и когда бы они не произносились.

Для облегчения изучения вы возводите святая святых. По вашему мнению, уход обеспечит полное уединение, и может воплотиться в образе башни, затерянной где-то в Стихийном Хаосе. Вы можете пожелать сохранить связь с миром и возводите убежище в мире природы. В таком случае вам нужно найти новый орден магов, для которых вы станете давно ожидаемым Верховным Волшебником. Как вариант, вы можете найти школу магии, где станете ее главой.

Независимо от того, покинете ли вы физическую форму или сохраните связь с миром, вы упорно изучаете магосферу. Со временем ваше изучение фундаментальной, полной структуры космоса выносит вас из нормального течения времени. В конечном счете ваша материальная оболочка увядает, и вы сами поглощаетесь Великим Заклинанием.

В последствии ваше имя становится связанным с мощными заклинаниями и ритуалами, используемыми младшими волшебниками.

Умения Архимага

Все Архимаги обладают следующими умениями:

Возврат заклинания (21 уровень): В начале каждого дня выберите одно известное вам заклинание на день (из подготовленных на сегодня, если вы подготавливаете заклинания). Используйте это заклинание два раза в этот день, а не один.

Магический дух (24 уровень): Один раз в день, когда вы умираете, вы можете забрать свой дух из своего тела. В форме магического духа вы излечиваетесь до максимума хитов и получаете свойства «неосязаемость» и «фазирование». Вы можете использовать заклинания на сцену и неограниченные заклинания в этой форме, но не можете использовать заклинания на день, активировать магические предметы и исполнять ритуалы. Если вы умрёте в форме магического духа — вы умираете по-настоящему.

По окончании сцены,

после привала, ваш магический дух воссоединяется с вашим телом, если оно ещё есть. Ваши текущие хиты не изменяются, но далее вы не получаете выгод и помех от присутствия в форме магического духа.

Если ваше тело пропало, то вам понадобится другая магия, чтобы вернуться к жизни, но вы можете продолжать приключение в форме магического духа, если захотите.

Архизаклинание (30 уровень): Ваше понимание конечной магической формулы и заклинаний, составляющих её, достигло новой границы. Выберите одно известное вам атакующее заклинание на день. Теперь вы можете использовать его как заклинание на сцену (вместо заклинания на день).

Талант Архимага

Форма магии	Приём Архимага 26

Вы проникаете в отлив и волны магической энергии, отлавливая уже использованное заклинание в невидимом потоке, и мгновенно восстанавливаете его в памяти.

На день

Стандартное действие **Персональный**

Эффект: Вы восстанавливаете один уже использованный магический талант.

Вечный странник

Вы продолжаете искать своё конечное предназначение, но это не останавливает вас от участия (кто-то скажет, от вмешательства) в сотрясающих мир событиях.

Требования: 21 уровень

Вы можете быть героем, чьё предназначение еще не раскрыто. Возможно вы — вольный дух, желающий познать всё во вселенной, перед тем как осознать себя уникальной частью космоса. Или же вы повстанец, ненавидящий концепцию единственной судьбы и может быть поэтому, не приемлющий ее. Вы можете просто избегать выбора стороны. Как бы ни было, при вашем участии в столь разнообразных событиях, предназначение легко найдёт вас в нужное время.

Ищете бессмертие?

Никто не предскажет вашу судьбу. В сравнении с другими эпическими персонажами, ваша судьба обладает преимуществом, будучи постоянно изменчивой, так что судьбой вам может быть предначертано помогать товарищам в свершении их судеб.

Умения Вечного странника

Все вечные странники обладают следующими умениями:

Странник множества путей (21 уровень): Выбирая новый талант на сцену или на день при получении уровня, вы выбираете из талантов всех классов.

Изучение таланта не обеспечивает вас всеми атрибутами, необходимыми для использования таланта. Например, воин, изучающий заклинание волшебника, как Вечный Странник, не приобретает способности использовать инструменты, делающие заклинания волшебника более эффективными. Поэтому лучше изучать таланты, совместимые с тем, что вы уже знаете.

Вечное действие (24 уровень): Когда вы тратите единицу действия для получения дополнительного действия, вы также получаете дополнительное действие в своём следующем ходу. Дополнительное действие в следующем ходу не получает преимуществ от других умений (таких как большинство умений путей совершенства), модифицирующих действия, полученные за счёт единицы действия.

Знание странника (26 уровень): Вы получаете один приём 22 уровня любого класса.

Настигающая судьба (30 уровень): Вы получаете умение эпического предназначения 24 уровня любого другого эпического предназначения, которому вы подходите по требованиям.

Полубог

Божественная искра горит в вашей душе, направляя вас по пути прославления.

Требования: 21 уровень

Ваша плоть становится отличной от смертной, наполняясь божественной энергией, используемой самими богами. Ваши эпические компаньоны быстры, сильны и умны, но в вас есть искра божественности, ставящая вас чуть выше всех смертных.

Божествам из других планов, в конечном счете, становится известно ваше имя, натура и достижения. Нечто следит за вами, пытаясь определить, есть ли в вас нрав полубога, изредка подбрасывая препятствия на вашем пути. Всё в ваших руках: произвести впечатление на повелителей созидания или же разочаровать их.

Если вы выжили, преодолев все трудности, поставленные перед вами, и достигли высочайших характеристик, доступных лишь немногим смертным, то вы достойны получения божественного ранга.

Наместник или сам по себе?

Боги могут просить вас стать их экзархом, пока вы стремитесь к своим божественным свершениям. Вы не получаете дополнительных способностей, занимая такую позицию, но получаете божественную связь, способную дать вам полезную информацию о выполнении ваших заданий. С другой стороны, возможно вам потребуется выполнять задания, замедляющие достижение ваших целей, или даже противоречащие им. Никто не скажет, что божественность легка, но и существование самому по себе влечет за собой свои трудности, такие как различные астральные сущности, оценивающие вас.

Путь к бессмертию

По меньшей мере один полубог избрал путь восхождения, описанный ниже. Ваш собственный путь может быть другим.

Божественное вознесение: Когда вы завершаете своё финальное задание, ваша божественная натура стремится к апофеозу. По завершении своих смертных

дел астральное пламя, теплящееся в вас, взрывается, поглощая всё, что осталось от вашей смертной плоти.

Астральное пламя следует за новым богом, вспыхивая силой, которую может понять и овладеть ею только истинное божество. Вы возноситесь, сияя подобно восходу солнца (или омрачая небеса, подобно затмению, если вы склонны к тьме). Пересекая Астральное Море, вы попадаете в царство почитаемого бога, приветствующего вашу силу. Вы вступаете в пантеон бога и получаете ответственность за одну из сфер влияния этого бога.

Достаточно скоро ваши исключительные чувства начинают понимать молитвы смертных, направленные к вам.

Умения Полубога

Все полубоги обладают следующими умениями:

Божественная искра (21 уровень): Увеличьте два значения характеристик по своему выбору на 2 каждую.

Божественное восстановление (24 уровень): В первый раз за день, когда ваши хиты уменьшены до 0 или ниже, вы восстанавливаете их в количестве, равном половине максимального значения ваших хитов.

Божественное чудо (30 уровень): Когда вы впервые за сцену тратите свой последний атакующий талант на сцену, вы восстанавливаете один использованный атакующий талант на сцену по своему выбору.

Талант Полубога

Божественная регенерация — Приём Полубога 26

Вы разжигаете божественную искру, сияющую в вас, высвобождая на короткое время волну восстановительной энергии.

На день ✦ Исцеление
Малое действие **Персональный**

Эффект: Вы получаете до конца сцены регенерацию, равную вашему высочайшему значению характеристики.

Смертельный ловкач

Вселенная — это огромная сцена, предназначенная для ваших развлечений и любознательности, а вы — абсолютный ловкач — веселый, недостижимый и смертоносный.

Требования: 21-й уровень; Ловкость 21 или Харизма 21; тренированная Акробатика, Воровство, Обман или Скрытность

Как Смертельный ловкач, вы можете быть скитальцем, вором, жуликом или прагматиком. Или вы можете быть героем, что само по себе странно. Вас влекут удивительные чудеса, от высочайших небесных сфер, до усыпанных пеплом глубин всеобъемлющего хаоса. Вы хватаете судьбу за хвост, вы то скандалите, то ведёте себя очаровательно, то караете, то вознаграждаете, и всё это перемешивается вокруг вас.

Некоторые пророчества предсказывают, что Смертельный ловкач предаст своих товарищей, и, таким образом, свергнет правителей, королевства, или даже небесные царства. Однако в противоречивых пророчествах говорится и о непредсказуемой, но необходимой помощи от ловкача, и так предсказывается не только великое бедствие, но и помощь в становлении новой эры благополучия.

Плуты и колдуны, наиболее вероятные претенденты на Смертельного ловкача, но они могут происходить и из гораздо менее вероятных источников.

Бессмертие?

Смертельные ловкачи должны сопротивляться тёмному пути. Вот пример, как кампания может предоставлять такой выбор.

По извилистым дорожкам: Когда вы завершаете финальное задание, вы обеспечиваете себе легендарную известность. Истории о ваших деяниях живут вечно.

Если вы до конца остаётесь со спутниками в их финальном задании, разделяя их нужды как свои, вы прославляетесь как истинный герой. Ваши возможные проступки оправданы, и вы хвалитесь преодолением своего переменчивого нрава, когда это наиболее важно. Вы приглашены в царство, самое восхитительное, с дворцом, богатством, настоящими друзьями и поколениями, говорящими и пересказывающими тысячи лет, как переменчивая натура Ловкача терзалась, но в конечном счёте очистилась.

Если же вы предали товарищей и разрушили выполнение финального задания (или просто не помогли им), вас отвергают все, кто когда-то любил вас или доверял вам. Ваши злейшие враги приветствуют вас у себя как нового друга, а ваше имя клянут чёрными проклятьями с вечным презрением все, кто его услышит.

Умения Смертельного ловкача

Все смертельные ловкачи обладают следующими умениями:

Баловень судьбы (21 уровень): Вы ловко выходите из любых ситуаций. Трижды в день, свободным действием, вы можете перебросить бросок к20 (бросок атаки, проверка навыка или характеристики или спасбросок).

Контроль ловкача (24 уровень): Если у вас выпало «18» или больше на к20 при первом броске атаки атакующего таланта на сцену или на день, то этот талант не расходуется.

Нрав ловкача (30 уровень): один раз в день вы можете сказать Мастеру, что только что сделанный им бросок к20 считается выпавшей «1». Никаких перебрасываний не допускается.

Талант Смертельного ловкача

Эпический трюк — Приём Смертельного ловкача 26

Когда нужда заставляет, вы совершаете невообразимый трюк.

На день ✦ Исцеление
Малое действие **Персональный**

Эффект: Восстановите все свои хиты и исцеления, либо автоматически спаситесь от всех эффектов, действующих на вас, либо восстановите все потраченные таланты на сцену, либо восстановите все потраченные таланты на день, за исключением этого. Использовав этот талант, вы не можете восстановить его без длительного отдыха.

ГЛАВА 5

Навыки

Читает ли ваш персонаж древние книги, описывающие сущность магии и устройство вселенной? Можете ли вы выдать самую отъявленную ложь за истину? Можете ли вы выуживать информацию из людей или у вас отличное равновесие и дар выполнять акробатические трюки? Все эти способности в игре представлены в виде навыков.

Вы, как искатель приключений, знаете всего понемногу, а продвигаясь в уровнях, вы будете узнавать новые вещи. На использование навыков влияют показатели характеристик; полурослик-плут с высокой Ловкостью добьётся в Акробатике большего, нежели неуклюжий дварф-паладин с низкой Ловкостью. Ваши знания навыков в игре измеряются проверкой навыка — броском к20, определяющим, насколько хорошо вы справляетесь с поставленной задачей.

Эта глава расскажет вам всё, что нужно знать о навыках:

- **Тренировка навыков:** Как работает тренировка навыков, включая и то, как вы получаете дополнительные тренированные навыки.
- **Использование навыков:** Как совершать проверки навыков, что является целевым числом и как совершать проверки, не кидая кость.
- **Навыки знания:** Общие правила для навыков, определяющих ваши знания о вселенной D&D и населяющих её существах.
- **Описание навыков:** Описание того, что вы можете сделать при помощи навыков, от Акробатики до Целительства.

FRANZ VOHWINKEL

Тренировка навыков

Тренировка навыка означает, что у вас есть указания, опыт практического применения и склонность от природы к использованию этого навыка.

Когда вы выбираете навык для тренировки, вы получаете постоянный бонус +5 к этому навыку. Нельзя тренировать один и тот же навык более одного раза.

Описание вашего класса из главы 4 содержит указание о том, сколько навыков вы можете тренировать и какие навыки можно выбрать на 1 уровне. Например, если вы колдун 1 уровня, то вы можете выбрать четыре навыка из восьми доступных. Можно взять черту Тренировка Навыка для тренировки навыка, который может даже отсутствовать в списке навыков вашего класса. Некоторые мультиклассовые черты тоже предоставляют тренировку навыков.

Следующая таблица перечисляет все игровые навыки, модификаторы характеристик для проверок и классы, для которых этот навык является родным:

Навык	Характеристика	Классовый навык для...
Акробатика	Лов	Плут, следопыт
Атлетика	Сил	Военачальник, воин, плут, следопыт
Внимательность	Мдр	Плут, следопыт
Воровство	Лов	Колдун, плут
Выносливость	Тел	Военачальник, воин, паладин, следопыт
Запугивание	Хар	Военачальник, воин, колдун, паладин, плут
Знание Улиц	Хар	Воин, колдун, плут
История	Инт	Военачальник, волшебник, жрец, колдун, паладин
Магия	Инт	Волшебник, жрец, колдун
Обман	Хар	Колдун, плут
Переговоры	Хар	Военачальник, волшебник, жрец, паладин,
Подземелья	Мдр	Волшебник, плут, следопыт
Природа	Мдр	Волшебник, следопыт
Проницательность	Мдр	Волшебник, жрец, колдун, паладин, плут
Религия	Инт	Волшебник, жрец, колдун, паладин
Скрытность	Лов	Плут, следопыт
Целительство	Мдр	Военачальник, воин, жрец, паладин, следопыт

Использование навыков

Когда вы используете навык, вы совершаете его проверку. Эта проверка отображает ваше обучение, ваши врождённые таланты (модификатор характеристики), ваш жизненный опыт (половина уровня), прочие факторы (уместные бонусы) и чистую удачу (бросок кубика).

Мастер скажет вам, если в вашей ситуации будет уместной проверка навыка, и попросит вас совершить проверку, если обстоятельства будут этого требовать.

Бонусы проверок навыков

Когда вы только создали персонажа, следует определить базовые бонусы проверок навыков для всех известных вам навыков. Базовый бонус проверки навыка сочетает:

- Половину вашего уровня
- Модификатор характеристики (каждый навык базируется на какой-нибудь характеристике)
- Бонус +5, если этот навык тренирован

Кроме того, к базовому бонусу проверки навыка могут применяться следующие модификаторы:

- Штраф проверки за доспех, если вы носите какой-нибудь доспех (смотрите 7 главу) и совершаете проверку навыка, основанного на Силе, Ловкости или Телосложении
- Бонусы от расы или черт
- Бонусы от магических предметов
- Бонусы от талантов
- Другие бонусы без определённого типа

Проверка навыка

Для проверки навыка бросьте 1к20 и добавьте следующее:

- Базовый бонус проверки этого навыка
- Все ситуационные модификаторы
- Бонусы и штрафы от действующих на вас талантов

Сумма будет вашим результатом проверки навыка.

Сложность

При проверке навыка чем выше будет ваш результат, тем лучше. Вам всегда нужно получить или превысить определённое число. Это фиксированное число часто называется Сложностью (Сл). Сложность зависит от того, что вы хотите выполнить и определяется Мастером. Описания навыков в этой главе приводят примеры Сл. Мастер устанавливает Сл, основываясь на уровне, условиях и обстоятельствах, как это описано в *Руководстве Мастера*. Сложность подразумевают действие в необычных обстоятельствах; Мастер должен призывать к проверкам только в очень напряжённых ситуациях.

Встречные проверки

Иногда проверки навыка совершаются одновременно с проверкой этого же или другого навыка другого персонажа. Например, когда вы используете Скрытность, вы сравниваете свою способность с чужой способностью замечать вещи (навык Внимательность). Такое соревнование навыков называется встречной проверкой. При совершении встречной проверки оба персонажа совершают проверки, а побеждает обладатель наивысшего результата. В случае ничьи побеждает персонаж с наивысшим модификатором проверки. Если и здесь ничья, то оба персонажа совершают новые проверки.

Проверки без бросков

В некоторых ситуациях удача может не влиять на исход проверки. В спокойной обстановке (вне сцены), совершая обычную работу, для достижения результата можно положиться исключительно на свои умения.

Выбрать 10

Если вы никуда не торопитесь, вам не угрожают и вас не отвлекают (вы находитесь вне сцены), и если вы совершаете обычную работу, вы можете «выбрать 10». Вместо метания к20, определите результат проверки навыка так, как если бы выкинули средний показатель (10). Когда вы выбираете 10, результат проверки будет равен вашему модификатору навыка (включая половину уровня) + 10. Для обычных занятий обычно это означает успех.

ВЫБРАТЬ 10
Результат вашей проверки, когда вы выбрали 10, равен 10 + базовый бонус проверки этого навыка.

Пассивные проверки

Если вы не используете навык активно, то для встречных проверок этого навыка считается, что вы выбрали 10. Обычно пассивные проверки используются для проверок Внимательности и Проницательности, но Мастер может также использовать результат пассивной проверки для таких навыков как Магия и Подземелья, чтобы определить, что вам рассказать о чудовище в начале сцены.

Например, если вы идёте по местности, которую считаете безопасной и не следите за обстановкой вокруг, то вы выбираете 10 при проверке Внимательности, чтобы заметить врагов или скрытые предметы. Если результат проверки оказался высоким, или если существо получило плохой результат при проверке Скрытности, то вы можете его заметить, даже не ища целенаправленно.

Взаимодействие

В некоторых ситуациях можно при использовании навыка сотрудничать с союзниками; они могут помочь вам, совершив свои проверки. Каждый союзник, получивший результат 10 и выше, предоставляет вам бонус +2 к вашей проверке. Вам может помогать до четырёх союзников, так что максимальный бонус может составить +8. Если у вас есть выбор, то пусть инициатором выступит персонаж с самым высоким базовым бонусом проверки, а остальные будут ему лишь помогать. Смотрите «помощь союзнику» на странице 290, чтобы узнать, как сотрудничать в бою.

Испытание навыков

Испытание навыка — это сцена, в которой во главу угла ставятся ваши навыки, а не боевые способности. В отличие от препятствия, которое требует одну успешную проверку навыка, испытание навыков это сложная ситуация, в которой вы должны совершить несколько успешных проверок, возможно разных навыков.

В *Руководстве Мастера* содержатся правила по испытаниям навыков, а для каждой сцены есть своё руководство и требования. В одном испытании навыков вы будете должны проверить Переговоры, чтобы убедить герцога послать солдат в горный перевал, проверить Историю, чтобы напомнить ему, что случилось, когда его предшественник не уделил должного внимания охране перевала и проверить Проницательность, чтобы понять, что если ваш спутник воин накричит на герцога и применит Запугивание, то это делу не поможет. В другом испытании навыков вы должны будете использовать проверки Природы и Внимательности, чтобы выследить в джунглях последователей культа, проверку Религии, чтобы предсказать возможное местонахождение их храма и проверку Выносливости для игнорирования болезней и утомительного долгого путешествия по джунглям.

Вне зависимости от деталей испытания навыков, основная структура проста. Вам нужно накопить определённое количество побед (обычно в виде успешных проверок навыков) до накопления слишком большого количества провалов (проваленных проверок). Вы сами должны придумать то, как использовать навыки для победы в испытании.

Навыки знания

Некоторые навыки связаны со знанием в определённой области; это История, Магия, Подземелья, Природа и Религия. Вы можете использовать эти навыки для вспоминания полезной информации из их области знаний или для узнавания связанных с ними вещей. Вы также можете использовать эти навыки для опознания определённых видов чудовищ, что указано в описании самих навыков.

Сл проверки изменяется в зависимости от рассматриваемой информации и распространённости этого знания. Мастер может решить, что искомая информация доступна только персонажам, тренированным в соответствующем навыке.

Этап совершенства и эпический этап: Если знание имеет отношение к этапу совершенства или эпическому этапу, то Сл увеличивается на значение, указанное в таблице.

Проверки знаний

Вне зависимости от используемого навыка знания, всегда используются приведённые здесь правила.

Обычное знание: Это общая информация о чём-то широко известном.

Экспертное знание: Это специализированная информация, которую могут знать только эксперты в этой области знания.

Мастерское знание: Это тайная информация, известная только лишь мастерам своего дела.

Навык знания: Действие не требуется — вы или знаете ответ, или нет.
- **Сл:** Смотрите таблицу.
- **Успех:** Вы вспоминаете полезную информацию из этой области знаний или узнаёте подсказки.
- **Неудача:** Вы не вспоминаете нужную информацию. Мастер может позволить вам новую проверку, если обнаружится новая информация.

Уровень знания	Сл
Обычное	10
Экспертное	20
Мастерское	25
Этап совершенства	+5
Эпический этап	+10

Проверка знаний о чудовищах

Вне зависимости от используемого навыка, при опознании чудовища пользуйтесь описанными здесь правилами.

Знания о чудовище: Действие не требуется — вы или знаете ответ, или нет.
- **Сл:** Смотрите таблицу
- **Успех:** Вы опознаёте существо, а также его тип, темперамент и ключевые слова. Больший результат даст информацию о талантах, сопротивляемостях и уязвимостях существа.
- **Неудача:** Вы не вспоминаете полезной информации. Мастер может позволить вам новую проверку, если обнаружится новая информация.

Знания о чудовище	Сл
Название, тип и ключевые слова	15
Таланты	20
Сопротивляемости и уязвимости	25
Существо этапа совершенства	+5
Существо эпического этапа	+10

Описание навыков

Первая строка описания приводит название навыка, за которым следует ключевая характеристика. Для вычисления базового бонуса проверки навыка используйте модификатор именно от этой характеристики.

Для навыков, основанных на Силе, Телосложении и Ловкости приводится напоминание, что к этим навыкам применяется штраф проверки за доспех.

Описание навыков приводит разные способы их применения и обычные значения Сложности. Каждое из таких описаний указывает, какой вид действия необходим для такого использования навыка.

Акробатика (Ловкость)

Штраф проверки за доспех

Вы можете выполнять акробатические трюки, держать равновесие, расхаживая по узкой и неустойчивой опоре, выскальзывать из захвата и освобождаться от пут, а также уменьшать урон от падения.

Акробатический трюк

Совершите проверку Акробатики, если вы хотите прыгнуть на противника, раскачавшись на люстре, скатиться по лестнице на своём щите или выполнить другой акробатический трюк, который пришёл вам в голову и который одобрил Мастер. Мастер устанавливает Сл в зависимости от сложности трюка и опасности ситуации. Если трюк не удался, то вы падаете ничком в клетке, в которой начали трюк (Мастер может изменить место падения, основываясь на ситуации). Мастер всегда может сказать, что трюк в данной ситуации не осуществим или установить очень высокую Сл.

Акробатический трюк: Стандартное действие или действие движения, в зависимости от трюка.
- **Сл:** Базовая Сл 15.
- **Успех:** Вы выполняете акробатический трюк.
- **Неудача:** Вы не смогли выполнить трюк и можете упасть и перенести другие негативные последствия.

Высвобождение из захвата

Совершайте проверку Акробатики, чтобы высвободиться из захвата (смотрите «высвобождение» на странице 287). Вы также можете с разрешения Мастера совершать попытки высвобождения для снятия других обездвиживающих эффектов.

Высвобождение из пут

Совершайте проверку Акробатики, чтобы выскользнуть из оков.

Высвобождение из пут: 5 минут.
- **Сл:** Базовая Сл 20. Сл определяется видом оков и их качеством, на усмотрение Мастера.
- **Быстрое высвобождение:** Вы можете предпринять попытку побега стандартным действием, но Сл увеличится на 10.
- **Успех:** Вы освобождаетесь от физических оков.
- **Неудача:** Вы сможете вновь попытаться только если вам поможет кто-нибудь другой.

Равновесие

Совершайте проверки Акробатики при передвижении по поверхности, ширина которой уже 30 сантиметров (1 фута) (как в случае карниза или натянутого каната) или по неустойчивой поверхности (такой как верёвочный мост, раскачиваемый ветром или катящееся бревно).

Равновесие: Эта проверка обычно является частью действия движения, но может быть частью любых ваших действий, включающих ваше перемещение.

- **Сл:** Смотрите в таблице.
- **Успех:** Вы можете передвигаться с уменьшенной вдвое скоростью по узкой или неустойчивой поверхности.
- **Провал на 4 или меньше:** Вы не можете перемещаться дальше по поверхности частью текущего действия, но вы не падаете.
- **Провал на 5 или больше:** Если вы находитесь на узкой поверхности, то вы падаете с неё. Если вы шли по неустойчивой, но не узкой поверхности, то вы просто сбиваетесь с ног. В любом случае, частью текущего действия вы не сможете переместиться дальше.
- **Предоставление боевого превосходства:** Пока вы удерживаете равновесие, враги получают боевое превосходство над вами.
- **Получение урона:** Если вы получили урон, вы должны совершить ещё одну проверку Акробатики, чтобы остаться на ногах.

Поверхность	Сл Акробатики
Узкая или неустойчивая	20
Очень узкая (меньше 15 см)	+5
Узкая и неустойчивая	+5

Снижение урона от падения (только тренированный)

Если вы падаете с большой высоты, вы можете совершить проверку Акробатики, чтобы уменьшить урон от падения.

Снижение урона от падения: Свободное действие, если вы падаете.

- **Снижение урона:** Совершите проверку Акробатики и уменьшите количество повреждения от падения на половину результата проверки (округляя в меньшую сторону).

Пример: Пол под Корой оказывается ямой-ловушкой, и она совершает проверку Акробатики для уменьшения урона от падения. Глубина ямы 12 метров (40 футов), так что падение причинит 24 единицы урона (вычислено броском 4к10). Результат её проверки Акробатики равен 21, так что она уменьшает урон на 10. От падения Кора получит 14 единиц урона.

Спрыгивание

Совершите проверку Акробатики, чтобы спрыгнуть на 3 метра (10 футов) и приземлиться на ноги.

- **Спрыгивание:** Эта проверка обычно является частью действия движения, но может быть частью любых действий существа, включающих перемещение. Существо не может совершать эту проверку если оно лежит ничком (сбито с ног).
- **Сл:** Сл 15. Существо может совершить эту проверку Акробатики только если оно спрыгивает не больше чем на 3 метра (10 футов). Другими словами, эта проверка не может уменьшить расстояние падения с большей высоты.
- **Успех:** Существо спрыгивает, приземляясь на ноги, и не получая урона от падения. Перемещение вниз не использует перемещение из действия.
- **Провал:** Существо падает как обычно.

Атлетика (Сила)

Штраф проверки за доспех

Совершайте проверки Атлетики при физической деятельности, полагающейся на мышечную силу, включая лазание, высвобождение из захвата, прыжки и плавание.

Высвобождение из захвата

Совершайте проверку Атлетики, чтобы силой вырваться из захвата (смотрите «высвобождение» на странице 287). Вы также можете с разрешения Мастера совершать попытки высвобождения для снятия других обездвиживающих эффектов.

Лазание

Совершайте проверку Атлетики при лазании вверх или вниз. Разные обстоятельства и условия поверхности могут как облегчать, так и усложнять задачу.

Лазание: Эта проверка обычно является частью действия движения, но может быть частью любых ваших действий, включающих ваше перемещение.

- **Сл:** Смотрите в таблице. Если вы используете набор скалолаза, то получаете бонус +2 к проверке Атлетики. Если вы можете упираться в противоположную стену, вы получаете бонус +5 к проверке.
- **Успех:** Вы лезете с половиной скорости. Если вы лезете вверх, чтобы достичь какой-то высоты, как в случае вылезания из ямы, то достигнув до вершины, можете переместиться в клетку, соседнюю с той, что содержит поверхность, по которой вы лезли. Последняя клетка лазания перемещает вас в соседнюю клетку.
- **Провал на 4 или меньше:** Если вы уже лезли, то вы не падаете. Если вы только начали куда-то лезть, то у вас это не получается. В любом случае, вы не сможете переместиться дальше частью текущего действия.
- **Провал на 5 или больше:** Если вы уже лезли, то вы падаете, но можете попытаться ухватиться (смотрите ниже). Если вы только начали куда-то лезть, то у вас это не получается. В любом случае, вы не сможете переместиться дальше частью текущего действия.
- **Предоставление боевого превосходства:** Пока вы лезете, все враги получают боевое превосходство над вами.
- **Используется движение:** Считайте количество клеток, по которым вы лезли, частью перемещения.
- **Получение урона:** Если вы получаете урон во время лазания, вы должны совершить проверку лазания, используя Сл для вашей поверхности. Если урон сделал вас раненым, увеличьте Сл на 5. Если вы провалите проверку, то упадёте с текущей высоты. Если во время падения вы попытаетесь ухватиться, то добавьте полученный урон к Сл.
- **Ухватиться:** Если вы начали падать во время лазания, то вы можете предпринять свободным действием проверку Атлетики, чтобы ухватиться за что-нибудь и остановить падение. Базовая Сл равна Сл поверхности плюс 5, изменяясь в зависимости от обстоятельств. Можно совершить только одну проверку. Повторные проверки возможны только с разрешения Мастера.
- **Скорость лазания:** Во время лазания существа, имеющие скорость лазания (такие как чудовищные пауки) используют именно эту скорость, игнорируя труднопроходимую местность и не предоставляя боевое превосходство из-за лазания и не совершают проверки Атлетики для самого лазания.

Поверхность	Сл Атлетики
Лестница	0
Верёвка	10
Неровная поверхность (стена пещеры)	15
Щербатая поверхность (кирпичная стена)	20
Скользкая поверхность	+5
Необычайно гладкая поверхность	+5

Плавание

Совершайте проверку Атлетики, чтобы плыть или удерживаться на воде. Разнообразные условия могут затруднять плавание. Смотрите описание навыка Выносливость для информации о плавании и удерживании на воде в течение часа и больше.

Плавание или удерживание на воде: Эта проверка обычно является частью действия движения, но может быть частью любых ваших действий, включающих ваше перемещение.

- **Сл**: Смотрите в таблице.
- **Успех**: Вы плывёте с уменьшенной вдвое скоростью или остаётесь на плаву.
- **Провал на 4 или меньше:** Вы не можете переместиться дальше частью текущего действия, но вы удерживаетесь на воде.
- **Провал на 5 или больше:** Вы не можете переместиться дальше частью текущего действия и погружаетесь в воду на 1 клетку.
- **Используется движение:** Считайте количество клеток, которое вы проплыли, частью перемещения.
- **Скорость плавания:** Во время плавания существа со скоростью плавания (такие как сахуагины) используют эту скорость и не совершают проверки Атлетики для плавания.

Вода	Сл Атлетики
Спокойная	10
Волнистая	15
Бурная	20

Прыжки

Совершайте проверку Атлетики, чтобы прыгнуть в высоту и ухватиться за верёвку или выступ и для прыжков в длину, чтобы перепрыгнуть яму, место с труднопроходимой местностью, низкую стенку или другое препятствие.

Прыжок в высоту: Эта проверка обычно является частью действия движения, но может быть частью любых ваших действий, включающих ваше перемещение.

- **Расстояние прыжка:** Совершите проверку Атлетики и разделите результат на 10 (округляя в меньшую сторону). Это количество футов, на которое вы подпрыгнули. На такую высоту поднялись ваши ноги. Чтобы определить, можете ли вы до чего-то достать, добавьте рост своего персонажа и ещё одну третью своего же роста, округлённую в меньшую сторону (6-футовый персонаж добавляет 8 футов, а 4-футовый персонаж лишь 5 футов).
- **Разбег:** Если вы переместились до прыжка как минимум на 2 клетки, то делите результат проверки не на 10, а на 5.
- **Используется движение:** Считайте количество клеток, на которое вы прыгнули, частью перемещения. Если движение кончилось, вы падаете. Вы можете окончить первое движение в середине двойного движения (страница 284).

Пример: Марк, 6-футовый человек, пытается допрыгнуть до верёвки, висящей в 12 футах над землёй. Результат проверки 26. Разбежавшись, он прыгает вверх (26 / 5 = 5 футов, плюс его рост и ещё одна треть от роста, так что он дотягивается до 13 футов). Если бы Марк прыгнул с места, то он бы не дотянулся до верёвки (26 / 10 = 2 фута, так что руки достали бы только до 10 футов).

Прыжок в длину: Эта проверка обычно является частью действия движения, но может быть частью любых ваших действий, включающих ваше перемещение.

- **Расстояние прыжка по горизонтали:** Совершите проверку Атлетики и разделите результат на 10 (округляя в меньшую сторону). Это количество клеток, на которое вы можете прыгнуть. Вы приземляетесь в клетке, определённой результатом. Если вы останавливаетесь над ямой или провалом, то вы падаете и теряете остаток действия.
- **Расстояние, свободное по вертикали:** Вам необходимо свободное пространство по вертикали, равное одной четвёртой расстояния прыжка по горизонтали. Если во время прыжка не оказалось свободного пространства, то вы ударяетесь о препятствие, падаете ничком и теряете остаток действия.
- **Разбег:** Если вы переместились до прыжка как минимум на 2 клетки, то делите результат проверки не на 10, а на 5
- **Используется движение:** Считайте количество клеток, на которое вы прыгнули, частью движения. Если движение кончилось, вы падаете. Вы можете окончить первое движение в середине двойного движения (страница 284).

Пример: Марк пытается перепрыгнуть 5-футовую стену из шипов и 10-футовую яму за ними. Его результат проверки 24. Он прыгает с разбега (24 / 5 = 4,8 клеток или 24 фута) и перескакивает стену (24 / 4 = 6 футов). Если бы Марк прыгнул с места, то он бы не перепрыгнул яму (24 / 10 = 2,4 клетки или 12 футов) и ударился бы о стену (12 / 4 = 3 фута). В последнем случае он ударяется о шипы и сбивается с ног до того, как долетит до ямы.

Внимательность (Мудрость)

Совершайте проверку Внимательности для обнаружения важных деталей, тайных дверей и надвигающихся опасностей, нахождения ловушек, выслеживания, подслушивания через дверь и нахождения спрятанного.

Этот навык используется против проверки Скрытности другого персонажа или против Сл, установленной Мастером. В большинстве ситуаций Мастер использует результат вашей пассивной проверки Внимательности для определения того, заметите ли вы важную деталь или надвигающуюся опасность.

Внимательность: Действие не требуется — вы или замечаете что-то, или нет. Мастер обычно использует результат пассивной проверки вашей Внимательности. Если вы хотите использовать навык активно, то вам нужно выполнить малое действие или потратить 1 минуту на подслушивание или поиски.

- **Встречная проверка:** Внимательность против Скрытности, когда вы пытаетесь увидеть или услышать существо, использующее Скрытность. Ваша проверка может изменяться в зависимости от расстояния и того, слушаете ли вы через дверь или стену (смотрите таблицу).
- **Сл:** Посмотрите в таблице Сл, когда вы что-то пытаетесь увидеть или услышать, когда вы обыскиваете область или когда ищите следы.
- **Успех:** Вы что-то увидите или услышите.
- **Неудача:** Вы не можете повторять попытку, пока не изменятся обстоятельства.
- **Поиск:** Когда вы активно обыскиваете местность или ищите нечто особое, то считается, что вы ищете во всех соседних клетках. Мастер может позволить выполнять это стандартным действием, но обычно это занимает 1 минуту.

Прислушивание	Сл Внимательности
Сражение	0
Обычный разговор	10
Шёпот	20
Через дверь	+5
Через стену	+10
Более чем в 10 клетках от вас	+2

Отслеживание или поиск	Сл Внимательности
Плохо спрятано	10
Хорошо спрятано	25
Более чем в 10 клетках от вас	+2

Поиск следов	Сл Внимательности
Мягкая опора (снег, грязь, слякоть)	15
Твёрдая опора (дерево или камень)	25
После оставления следов прошёл снег или дождь	+10
За каждый прошедший день	+2
Следы заметали за собой	+5
Существо Огромного размера или ещё больше	-5
Группа из десяти и более существ	-5

Воровство (Ловкость)

Штраф проверки за доспех

Вы приобрели воровские способности и можете выполнять задачи, требующие стальных нервов и ловких рук: обезвреживание ловушек, открывание замков, обирание карманов и демонстрирование ловкости рук.

Мастер может решить, что для некоторых видов использования этого навыка нужно быть тренированным.

Взлом

Совершайте проверку Воровства, чтобы взламывать замки.

Взлом: Стандартное действие в бою или часть испытания навыков.

- **Сл:** Смотрите в таблице. Вы получаете бонус +2 к проверке, если используете воровские инструменты.
- **Успех:** Вы открываете замок.
- **Неудача:** Вы можете попытаться ещё раз, следующим действием.

Замок	Сл Воровства
Героического этапа	20
Совершенного этапа	30
Эпического этапа	35

Лазание по карманам

Совершайте проверку Воровства, чтобы украсть маленький предмет (такой как кошелёк или амулет) у существа так, чтобы оно это не заметило. Это не может быть предмет, который существо держит в руках.

Лазание по карманам: Стандартное действие.

- **Сл:** Сл 20 + половина уровня цели. В бою вы получаете штраф -10 к проверке.
- **Успех:** Вы незаметно крадёте маленький предмет у цели.
- **Провал на 4 или меньше:** Вы не получаете предмет, но и цель ничего не замечает. Новым действием можете попытаться ещё раз.
- **Провал на 5 или больше:** Вы не получаете предмет, но цель замечает неудачную попытку.

Ловкость рук

Совершайте проверку Воровства, чтобы спрятать в ладони не принадлежащий никому предмет, достаточно малый для того, чтобы поместиться в руке (монетка или кольцо), или чтобы показать фокус.

Ловкость рук: Стандартное действие в бою или часть испытания навыков.

- **Сл:** Базовая Сл 15.
- **Успех:** Вы прячете в ладони не принадлежащий никому маленький предмет или удачно показываете фокус.
- **Неудача:** Вы можете взять предмет, но свидетели это заметят, или же зрители видят, в чём заключается фокус.

Отключение ловушки

Совершайте проверку Воровства, чтобы обезвредить ловушку. Для этого нужно знать о ловушке. Для поиска спрятанной ловушки проведите проверку Внимательности.

Отключение ловушки: Стандартное действие в бою или часть испытания навыков.

- **Сл:** Смотрите в таблице. Вы получаете бонус +2 к проверке, если используете воровские инструменты.
- **Задержка ловушки:** Вы получаете бонус +5 к проверке, если пытаетесь не обезвредить ловушку, а задержать её.
- **Успех:** Вы отключаете или задерживаете ловушку. Отключение делает ловушку безвредной, пока она не будет приведена в исходное состояние. Задержка ловушки делает область ловушки безопасной для прохода до конца вашего следующего хода.
- **Провал на 4 или меньше:** Ничего не происходит. Следующим действием можете попытаться ещё раз.
- **Провал на 5 или больше:** Ловушка срабатывает.

Ловушка	Сл Воровства
Героического этапа	20
Совершенного этапа	30
Эпического этапа	35

Выносливость (Телосложение)

Штраф проверки за доспех

Совершайте проверку Выносливости, чтобы предотвратить эффекты болезни и чтобы превысить обычные физические ограничения. Вы можете надолго задерживать дыхание, игнорировать эффекты голода и жажды, а также долго держаться на плаву.

Некоторые опасности окружающей среды — включая необычайно высокие и низкие температуры, плохую погоду и болезни — требуют от вас совершения проверки Выносливости для сопротивления и приостановки негативных последствий.

Правила по суровой погоде, болезням, голоду и жажде находятся в 3 главе *Руководства Мастера*.

Выносливость: Действие не требуется.

- **Сл:** Смотрите в таблице. Сл проверки изменяется в зависимости от ситуации и уровня опасности.
- **Успех:** Вы терпите сложившиеся условия.
- **Неудача:** Вы не можете пытаться ещё раз, пока не изменятся обстоятельства или не пройдёт значительное количество времени.

Задача	Сл Выносливости
Игнорирование суровой погоды	Базовая 15
Сопротивление болезни	Разная
Игнорирование голода (через 3 недели)	20 + 5 за каждый день
Игнорирование жажды (через 3 дня)	20 + 5 за каждый день
Удержание дыхания (каждый раунд после 3 минут)	20 + 5 за каждый раунд
Продолжение удерживания дыхания после получения урона	20
Плавание или удержание на воде (после 1 часа)	15 + 2 за каждый час

Запугивание (Харизма)

Совершайте проверку Запугивания, чтобы влиять на других агрессивными действиями, угрозами и убеждениями.

Запугивание можно использовать в боевых сценах и в испытаниях навыков, требующих несколько успешных проверок. Ваши проверки Запугивания совершаются против Воли цели или Сл, установленной Мастером. Сл может изменяться в зависимости от отношения цели к вам и других условных модификаторов (зависящих от того, к чему вы стремитесь или о чём просите).

Запугивание: Стандартное действие в бою или часть испытания навыков.

- **Встречная проверка:** Запугивание против Воли (смотрите в таблице модификаторы Воли цели). Если вы не можете говорить на языке, понятном цели, то получаете штраф -5 к проверке. Если вы пытаетесь запугивать нескольких врагов одновременно, совершите отдельные проверки Запугивания против Воли каждого врага. Все цели должны видеть и слышать вас.
- **Успех:** Вы вынуждаете раненого врага сдаться, цель можно убедить выдать секретную информацию, или принудить к выполнению какого-нибудь действия.
- **Неудача:** Если вы пытались запугивать цель в бою, то вы не можете повторять попытку против этой цели в этой сцене.
- **Цель становится враждебной:** Обычно использование Запугивания делает цель враждебной по отношению к вам, даже если вы не преуспели в проверке.

Враг...	Модификатор Воли
Враждебен	+10
Недружелюбен	+5

HOWARD LYON

Знание Улиц (Харизма)

Если вы находитесь в поселении, будь то город или деревня, совершайте проверки Знания Улиц, чтобы узнать, что происходит в округе, кто здесь самый влиятельный, где достать нужные вам вещи (и как туда добраться), и куда ходить не следует.

Знание улиц: Использование этого навыка занимает 1 час и может быть частью испытания навыков.

- **Сл:** Смотрите в таблице.
- **Успех:** Вы собираете полезную информацию, слухи, находите работу или самое лучшее коммерческое предложение.
- **Неудача:** Вы можете попытаться ещё раз, но вы можете привлечь к себе внимание, если будете спрашивать об одном и том же.

Поселение и информация	Сл Знания Улиц
Обычное поселение	15
Враждебное поселение	20
Абсолютно чужеродное поселение	30
Информация легкодоступна	-2
Информацию трудно достать	+5
Информация держится в тайне и охраняется	+10

История (Интеллект)

Вы получили знания об истории какой-то территории и того, что находится за её пределами, включая хронологические записи важных событий и объяснение их причин. Сюда же входит информация, имеющая отношение к королевской власти и другим лидерам, войнам, легендам, важным личностям, законам, обычаям, традициям и памятным событиям.

Если вы тренировали этот навык, то ваши знания отражают учебные занятия, либо официальные, либо в виде хобби. Кроме того, если вы тренированы в этом навыке, у вас будет больший шанс узнать самую тайную информацию.

Совершайте проверку истории, чтобы вспомнить полезную историческую информацию и важные детали. Смотрите «проверки знаний» на странице 179.

Магия (Интеллект)

Вы получили знания о магии и её эффектах. Это знание распространяется и на информацию о следующих планах существования, включая населяющих их существ: Стихийный Хаос, Страна Фей и Царство Теней.

Если вы сделали этот навык тренированным, то ваши знания отражают учебные занятия, либо официальные, либо в виде хобби. Кроме того, будучи тренированным в этом навыке, можно кое-что узнать о таинственном Дальнем Пределе (но только не о его существах, ведь знание о них находится в навыке Подземелья).

Знание магии

Совершайте проверку Магии для вспоминания полезной информации о магии и чтобы заметить важные детали, касающиеся магии. Смотрите «проверки знаний» на странице 179.

Вы должны быть тренированы в этом навыке, чтобы вспомнить полезную информацию о Дальнем Пределе, причём это будет как минимум мастерское знание (Сл 25).

Знание о чудовищах

Стихийное, теневое и фейское

Совершайте проверку Магии для опознания существа со стихийным, теневым или фейским происхождением (существа из Стихийного Хаоса, Страны Фей и Царства Теней), а также механизмов. Смотрите «проверка знаний о чудовищах» на странице 180.

Обнаружение магии (только тренированный)

Ваше знание магии позволяет вам опознавать магические эффекты и чувствовать присутствие магии.

Опознать магический эффект: Стандартное действие.

- **Сл:** Сл 20 + половина уровня эффекта, если он есть. Вы должны видеть эффект или обнаружить его другим способом.
- **Не талант и не ритуал:** Магический эффект не должен происходить из магического предмета, таланта или ритуала.
- **Успех:** Вы узнаёте название эффекта, источник силы и ключевые слова, если что-нибудь из этого есть.
- **Неудача:** Вы больше не можете пытаться опознать этот эффект до продолжительного отдыха.

Опознать созидание или зону: Малое действие.

- **Сл:** Сл 15 + половина уровня таланта. Вы должны видеть эффект созидания или зоны.
- **Успех:** Вы опознаёте талант, использованный для создания эффекта, его источник и ключевые слова.
- **Неудача:** В этой сцене вы больше не можете пытаться опознать этот эффект.

Опознать ритуал: Стандартное действие.

- **Сл:** Сл 20 + половина уровня ритуала. Вы должны видеть эффект ритуала или обнаружить его другим способом.
- **Успех:** Вы опознаёте ритуал и его категорию.
- **Неудача:** Вы больше не можете пытаться опознать этот ритуал до продолжительного отдыха.

Почувствовать наличие магии: 1 минута.

- **Сл:** Сл 20 + половина уровня магического предмета, таланта (созидания или зоны), ритуала или магического феномена в пределах диапазона.
- **Область обнаружения:** Вы можете обнаруживать магию в количестве клеток, равном 5 + ваш уровень, во всех направлениях и игнорируя источники магической энергии, о которых вы уже знаете. Игнорируйте все препятствия; магию можно обнаруживать даже через стены, двери и подобные преграды.
- **Успех:** Вы обнаруживаете все источники магической энергии, для которых вы преодолели Сл. Вы узнаёте источник силы магии, если он есть. Если источник магической энергии находится в пределах линии обзора, то вы определяете его местонахождение. Если источник не находится в пределах линии обзора, то вы узнаёте направление, из которого исходит магическая энергия, но расстояние до него не будет вам известно.
- **Неудача:** Вы или ничего не обнаружили, или в пределах диапазона ничего не было. Вы больше не можете пытаться обнаруживать магию в этой области до продолжительного отдыха.

Обман (Харизма)

Вы можете ложь заставить выглядеть правдой, невероятное сделать правдоподобным, а подозрительное — обычным. Проверки Обмана совершаются для заговаривания зубов страже, обмана торговцев, азартных игр, маскировки, подделывания документов и другой лжи.

Вашей проверке Обмана противостоит проверка Проницательности наблюдателя. Вашей проверке может противостоять несколько проверок Проницательности, в зависимости от того, сколько наблюдателей слышало, видело вас и наблюдало за тем, что происходит. Во время испытания навыков вам, возможно, придётся несколько раз преодолеть проверки Проницательности наблюдателей, чтобы преуспеть в Обмане.

Обман: Стандартное действие в бою или часть испытания навыков.

- **Встречная проверка:** Обман против Проницательности.
- **Получение боевого превосходства:** Один раз в боевой сцене вы можете попытаться получить боевое превосходство над врагом, находящимся в соседней клетке, применив ложный выпад. Совершите проверку Обмана стандартным действием, противопоставив её проверке Проницательности. Если вы преуспели, то вы получаете боевое превосходство над врагом до конца своего следующего хода.
- **Отвлечение внимания, чтобы спрятаться:** Один раз в боевую сцену вы можете отвлечь чужое внимание, чтобы спрятаться. Совершите проверку Обмана стандартным действием, противопоставив её пассивным проверкам Проницательности всех врагов, способных вас видеть. Если вы преуспели, то совершите проверку Скрытности, противопоставив её пассивным проверкам Внимательности всех присутствующих врагов. Вы успешно скрываетесь от всех врагов, чьи проверки оказались хуже вашей проверки Скрытности, до конца своего хода или до совершения вами атаки.

Переговоры (Харизма)

Вы можете влиять на других своей тактичностью, хитростью и изяществом манер. Совершайте проверку Переговоров для изменения взглядов, для убеждения в добрых намерениях, для переговоров с покровителем, для демонстрации надлежащего этикета и приличий, а также для заключения сделок.

Проверка Переговоров совершается против Сл, устанавливаемой Мастером. К Сл могут применяться такие модификаторы, как отношение цели к вам (дружественное/недружественное, мирное/враждебное) и другие условные модификаторы (зависящие от того, к чему вы стремитесь или о чём просите). Обычно Переговоры используются в испытаниях навыков и требуют нескольких успехов, но Мастер может призвать к проверке Переговоров и в других ситуациях.

Подземелья (Мудрость)

Вы получили знания и навыки, связанные с подземельями, в том числе и о том, как выбраться из запутанного подземелья, как ориентироваться в пещерах, как вовремя распознать опасность и добыть пищу в Подземье.

Если вы сделали этот навык тренированным, то ваше знание отражает кропотливое изучение или постоянное применение знаний на практике, а у вас будет больший шанс узнать самую тайную информацию. Кроме того, если вы тренированы, то вы сможете опознать существ Дальнего Предела, обитающих в подземельях.

Знание о чудовищах

Искажённое

Совершайте проверку Подземелий, чтобы опознать существо с происхождением «искажённое» (существо из Дальнего Предела). Смотрите «проверка знаний о чудовищах» на странице 180.

Знание подземелий

Совершайте проверку Подземелий, чтобы вспомнить полезную информацию о подземной окружающей среде или чтобы заметить подземные опасности и важные детали. Смотрите «проверки знаний» на странице 179.

Примерами знаний о подземелье могут послужить навыки определения сторон света под землёй (обычное знание), распознание опасного подземного растения (экспертное знание) и обнаружение новых построек и перемен в окружении (экспертное знание).

Собирательство

Совершайте проверку Подземелий, чтобы найти и собрать пищу и воду, чтобы прожить ещё 24 часа. Вы можете это делать только под землёй, в диких природных условиях — в пещерах и подземных комплексах есть пруды с водой, съедобные грибы и лишайники, маленькие насекомые и так далее.

Собирательство: 1 час.

- **Сл:** Сл 15 чтобы найти пищу и воду для одного, Сл 25 для пятерых сразу. Мастер может изменять Сл для разных окружений (на 5 ниже в возделываемых местах и на 5 выше в бесплодных).
- **Успех:** Вы находите еду и пищу на 24 часа.
- **Неудача:** Вы не находите ни пищу, ни воду. Вы можете предпринять ещё одну попытку, но в другом месте.

Природа (Мудрость)

Вы приобрели знание и навыки, связанные с природой, в том числе и навыки ориентирования, определения естественных опасностей, опознания природных существ и обращения с ними, а также нахождения пропитания под ногами.

Если вы сделали этот навык тренированным, то ваши знания отражают кропотливое изучение или постоянное применение знаний на практике, а у вас будет больший шанс узнать тайную информацию.

Знание о чудовищах

Природное

Совершайте проверку Природы, чтобы опознать существо с природным происхождением (существо из мира природы). Смотрите «проверка знаний о чудовищах» на странице 180.

Знание природы

Совершайте проверку Природы, чтобы вспомнить полезную информацию о мире природы — о ландшафте, климате, погоде, растениях и временах года и чтобы заметить в природе важные детали. Смотрите «проверки знаний» на странице 179.

Примерами знаний о природе могут послужить навыки определения сторон света или нужного направления (обычное знание), распознание опасного растения или другой природной опасности (мастерское знание) и предсказание изменений погоды (экспертное знание).

Обращение с животным

Совершайте проверку Природы для успокаивания природного зверя, обучения природного зверя трюкам и другого приручения природного зверя. Обращение с природным зверем обычно является частью испытания навыков, требующего несколько успешных проверок.

Собирательство

Совершайте проверку Природы, чтобы найти и собрать пищу и воду на следующие 24 часа.

Собирательство: 1 час.

- **Сл:** Сл 15 чтобы найти пищу и воду для одного, Сл 25 для пятерых сразу. Мастер может изменять Сл для разных окружений (на 5 ниже в возделываемых местах и на 5 выше в бесплодных).
- **Успех:** Вы находите пищу и воду на 24 часа.
- **Неудача:** Вы не находите ни пищу, ни воду. Вы можете предпринять ещё одну попытку, но в другом месте.

Проницательность (Мудрость)

Во время социального взаимодействия вы можете различать подтекст и понимать язык тела. Вы совершаете проверки Проницательности для распознания мотивов, чтения между строк, чтобы чувствовать настроение и отношения собеседника и чтобы определить его правдивость.

WILLIAM O'CONNOR

Вы используете Проницательность для противопоставления проверкам Обмана, и Проницательность используется как социальный эквивалент навыка Внимательность. В испытаниях навыков, требующих несколько успехов, используйте проверки Проницательности для противопоставления проверкам Обмана. Проницательность также можно использовать для получения подсказок, для разгадывания того, насколько хорошо вы себя ведёте в обществе, и для определения того, находится ли кто-нибудь под влиянием инородной силы.

Когда вы используете Проницательность, вы делаете предположение о мотивах, отношении или правдивости цели. Проницательность — это не точная наука и не сверхъестественная сила; это лишь ваша способность чувствовать и понимать других.

Проницательность: Для противостояния проверке Обмана действие не требуется, малое действие в бою или часть испытания навыков. Для разгадывания требуется взаимодействие с целью.

- **Сл:** Смотрите в таблице. Если вы пытаетесь разглядеть обман, то это встречная проверка против проверки Обмана противника.
- **Успех:** Вы противостоите проверке Обмана, получаете подсказку о социальной ситуации, чувствуете инородное влияние на кого-то или распознаёте эффект иллюзии.
- **Неудача:** Вы не можете повторять попытки, пока не изменятся обстоятельства.
- **Распознание эффекта иллюзорным:** Мастер может использовать вашу пассивную проверку Проницательности для определения того, заметили ли вы признаки иллюзорного эффекта. Это обнаружение не уничтожает иллюзию, но вы распознаёте эффект именно как иллюзорный.

Задача	Сл Проницательности
Понять мотивацию, отношение	10 + половина уровня существа
Почувствовать влияние извне	25 + половина уровня эффекта
Распознать эффект иллюзорным	15 + половина уровня эффекта

Религия (Интеллект)

Вы получили знания о богах, религиозных традициях и церемониях, божественных эффектах, священных символах и теологии. Это знание также содержит информацию о нежити и Астральном Море, а также о существах, населяющих этот план существования.

Если вы сделали этот навык тренированным, то ваши знания отражают учебные занятия, либо официальные, либо в виде хобби, а у вас будет больший шанс узнать самую тайную информацию.

Знание о чудовищах

Бессмертные и нежить

Совершайте проверку Религии, чтобы опознать существо с бессмертным происхождением (существо из Астрального Моря) или ключевым словом «нежить». Смотрите «проверка знаний о чудовищах» на странице 180.

Знание религии

Совершайте проверку Религии, чтобы вспомнить полезную информацию о религии или чтобы заметить важные детали, связанные с религией. Смотрите «проверки знаний» на странице 179.

Скрытность (Ловкость)

Штраф проверки за доспех

Совершайте проверку Скрытности, чтобы прятаться от врагов, красться за спинами стражников, ходить незамеченным и обворовывать народ.

Скрытность: Эта проверка обычно совершается в конце действия движения, но может совершаться в конце любых ваших действий, включающих ваше перемещение.

- **Встречная проверка:** Скрытность против пассивной Внимательности. Если есть несколько наблюдателей, то ваша проверка Скрытности противостоит пассивным проверкам Внимательности всех наблюдателей. Если вы во время действия движения перемещаетесь более чем на 2 клетки, то получаете штраф -5. Если вы бежали, то штраф равен -10.
- **Скрывание:** Вы можете совершить проверку Скрытности против врага только если у вас есть отличное укрытие или полный покров от него или вы находитесь за пределами его линии обзора. Вне боя Мастер может позволить совершение проверки Скрытности против отвлечённого врага даже если у вас нет отличного укрытия и полного покрова и даже в пределах линии обзора врага. Отвлечённый враг может чем-то быть занят, что и позволяет вам скрыться.
- **Успех:** Вы становитесь скрытым, что означает, что враг вас не видит и не слышит (смотрите «покров» и «нацеливание на невидимое» на странице 281).
- **Неудача:** Вы можете попробовать ещё раз в конце другого действия движения.
- **Продолжение скрытности:** Вы остаётесь скрытым, пока выполняете следующие требования:

  Не попадаетесь на глаза: Если вы теряете любое укрытие или покров от врага, то перестаёте быть скрытым от него. Вам не нужно обязательно иметь отличное укрытие или полный покров или оставаться за пределами линии обзора врага. Вам нужно просто иметь хоть какое-то укрытие или покров. Для того чтобы оставаться скрытым, нельзя использовать другое существо в качестве укрытия.

  Ведёте себя тихо: Если вы говорите громче шёпота или привлекаете внимание другим способом, то перестаёте быть скрытым от врага, услышавшего вас.

  Ведёте себя осторожно: Если вы перемещаетесь более чем на 2 клетки во время действия, то должны совершить новую проверку Скрытности со штрафом -5. Если вы бежите, то штраф равен -10. Если пассивная проверка Внимательности врага превышает ваш результат проверки, то вы перестаёте быть скрытым от этого врага.

  Не атакуете: Если вы атакуете, то перестаёте быть скрытым.
- **Прекращение скрытности:** Если вы совершаете действие, которое прекратит вашу скрытность, то вы теряете преимущество от скрытности только после полного завершения этого действия. Вы не можете частью того же действия снова стать скрытым.
- **Вражеская деятельность:** Враг может пытаться искать вас в свой ход. Если враг совершает активную проверку Внимательности и превосходит ваш результат Скрытности (не совершайте новую проверку), то вы перестаёте быть скрытым от этого врага. Кроме того, если враг пытается войти в ваше пространство, то вы перестаёте быть скрытым от этого врага.

Целительство (Мудрость)

Вы знаете, как помочь избавиться от ран и таких негативных состояний как болезни.

Лечение болезни

Совершите проверку Целительства, чтобы лечить больного персонажа. Большое количество информации о болезнях находится в 3 главе *Руководства Мастера*.

Лечение болезни: Часть продолжительного отдыха больного персонажа. Во время этого отдыха вы должны периодически ухаживать за больным, а проверка Целительства совершается в конце отдыха.

- **Заменяет Выносливость:** Эффекты болезни будут зависеть от результата вашей проверки Целительства, если он выше результата проверки Выносливости больного персонажа.

Первая помощь

Совершайте проверку Целительства для оказания первой помощи.

Первая помощь: Стандартное действие.

- **Сл:** Разная, в зависимости от задачи.
- **Использовать второе дыхание:** Совершение проверки Целительства со Сл 10 позволит соседнему персонажу использовать его второе дыхание (страница 287), не затрачивая действия. Этот персонаж не получает бонусов к защите, как в случае обычного использования второго дыхания.
- **Стабилизировать умирающего:** Для стабилизации умирающего персонажа, находящегося в соседней клетке, совершите проверку Целительства со Сл 15. При успехе персонаж может прекратить совершать спасброски от смерти, пока он снова не получит урон. В результате стабилизации текущие хиты персонажа никак не изменяются.
- **Предоставить спасбросок:** Совершите проверку Целительства со Сл 15. При успехе соседний союзник может немедленно совершить спасбросок, или получить бонус +2 к спасброску в конце своего хода.

RAVEN MIMURA

ГЛАВА 6

Черты

RAVEN MIMURA

Продвигаясь в уровне, вы получаете множество преимуществ, усиливающих ваши возможности. Эти преимущества называются чертами. Обычно черты не предоставляют новые возможности, а улучшают что-то, что вы уже можете делать. Черта может предоставить бонус к проверке навыка, бонус к одному из показателей защиты, а может снять какое-нибудь ограничение или штраф в особых ситуациях. Некоторые черты позволяют вам использовать навыки необычным способом, изменять эффекты талантов, улучшать расовые особенности и даже использовать умения других классов.

Эта глава рассматривает всё, что касается черт:

- **Выбор черт:** Как вы получаете черты, и как они работают.
- **Описание черт:** Полный обзор всех черт.
- **Мультиклассовые черты:** Объяснение правил мультиклассирования и связанных с этим черт.

Выбор черт

Когда вы создаёте персонажа 1 уровня, вы выбираете одну черту (если вы человек, то на 1 уровне вы получаете ещё одну черту). Вы получаете дополнительные черты на каждом чётном уровне, а также на 11 и 21 уровнях. Чтобы выбрать черту, вы должны удовлетворять её требованиям.

Обычно черты нельзя брать по нескольку раз, да в этом и нет особого смысла. Однако описания некоторых черт содержат указания о возможности их неоднократного выбора. Это означает, что вы можете применять бонус от черты в нескольких ситуациях — например, сразу к нескольким группам оружия или к нескольким известным талантам.

Как работают черты

Большинство черт предоставляет небольшие постоянные бонусы к числам на листе персонажа. При выборе черт следует помнить об одном важном правиле, гласящем, что бонусы одного типа не складываются.

Некоторые бонусы применяются во всех ситуациях. Они называются бонусами черт: Повышенная Стойкость предоставляет бонус черты к Стойкости, и этот бонус действует всегда. Если у вас есть два бонуса черты, применимых к одному и тому же числу, то применяться будет только высший бонус, а не оба сразу. Так что если у вас есть какая-нибудь черта, предоставляющая бонус черты +2 к проверкам Внимательности) и черта Чувства Драконорождённого (предоставляющая бонус черты +1 к проверкам Внимательности), то бонус будет равен +2. Бонусы не сложатся и не образуют +3.

Бонусы без указания типа (выглядящие просто как «бонус +2») обычно применяются только в определённых ситуациях. Эти ситуационные бонусы улучшают особую тактику ведения боя. Например, Боевые Рефлексы предоставляют бонус +1 к броскам атаки при провоцированных атаках. В отличие от бонусов черт, бонусы без указания типа складываются между собой. Если у вас есть и Защитное Превосходство (предоставляющее бонус +2 к КД против врага, когда у вас есть боевое превосходство) и Защитная Подвижность (черта, предоставляющая бонус +2 к КД от провоцированных атак), то вы получаете бонус +4, если выполняются оба условия.

Так же складываются бонусы разных типов. Если у вас есть черты Легконогий и Быстрый Бегун, то вы получаете бонус черты +1 к скорости во всех ситуациях (от черты Легконогий) и дополнительный бонус +2, когда вы атакуете в броске или бежите (от черты Быстрый Бегун). Так что во время броска ваша скорость будет на 3 выше, чем без этих черт.

Детально это рассмотрено в «бонусах и штрафах» на странице 275.

Черты и ключевые слова: Когда черта предоставляет преимущество, связанное с использованием таланта с определённым ключевым словом, то это преимущество применяется и при использовании таланта из магического предмета, а не только при использовании таланта, предоставленного классом, расой или другой чертой.

Виды черт

У некоторых видов черт есть особые правила, применимые ко всем чертам из этой категории.

Духовные черты

Духовные черты позволяют персонажам, владеющим классовым умением Вызов божественной силы (жрецы и паладины), использовать особые таланты, предоставляемые их божествами. Таланты, связанные с этими чертами, приводятся сразу после описания черты. Духовная черта отмечается словом «Духовная» в скобках после названия черты.

Классовые черты

Классовые черты помогают персонажам разных классов улучшать классовые умения и таланты, или специализироваться в определённых умениях их карьеры. Классовые черты отмечаются названием класса в скобках после названия: черту Расширенная Книга Заклинаний [Волшебник] могут брать только волшебники.

Классовые черты также доступны персонажам, взявшим мультиклассовую черту того класса, с которым связана желаемая черта. Например, если вы воин с чертой Уход В Тень, то вы можете взять Продление Превосходства, несмотря на то, что это черта плута.

Мультиклассовые черты

Мультиклассовые черты — это особая категория черт. Полные правила мультиклассирования и связанных с этим черт приводятся на странице 208. Большинство мультиклассовых черт содержит в названии в скобках фразу со словом «Мультиклассовый», после которого идёт название класса. Например, черта Курсант [Мультиклассовый военачальник] позволяет вам получать умения класса «военачальник».

В этой книге есть три мультиклассовые черты, позволяющие обменять классовый талант вашего основного класса на талант того же вида из класса, в который вы мультиклассировались. Эти черты отмечены фразой, заключённой в скобки, содержащей слово «Мультиклассовый», после которого идёт вид таланта («на сцену», «приём» или «на день»), который можно обменять.

Расовые черты

Расовые черты доступны только персонажам определённой расы. Они основаны на врождённых склонностях каждой расы и позволяют вам создать персонажа, являющегося идеальным представителем своей расы. Расовые черты отмечены названием расы, идущим в скобках после названия черты. Черту Потерявшийся В Толпе [Полурослик] могут брать только полурослики.

Описание черт

Черты в этой главе представлены в следующем формате:

Языковед

Требование: Инт 13

Выгода: Выберите три языка. Теперь вы можете свободно разговаривать, читать и писать на этих языках.

Особенность: Эту черту можно брать несколько раз. Каждый раз выбирайте три новых языка для изучения.

В заголовке, содержащем название черты, может указываться вид черты (если он есть) в скобках.

Требование(я)

Для того чтобы взять черту нужно выполнить все требования. Если вы перестали выполнять требование (например, если вы использовали переобучение, чтобы заменить тренировку в нужном навыке тренировкой в другом навыке), то вы не сможете пользоваться этой чертой. Если эта строка отсутствует, то у черты нет требований.

Выгода

Этот раздел (он может содержать несколько параграфов) описывает пользу, приносимую этой чертой.

Особенность

Иногда к некоторым чертам применяются особые правила. Здесь описывается то, можно ли взять черту несколько раз и условия этого. Здесь также приводятся условия по использованию черт.

Черты героического этапа

Все черты из этого раздела доступны персонажам любого уровня, выполняющим требования. Будучи 10 уровня или ниже, можно брать черты только героического этапа и мультиклассовые черты.

Астральное Пламя

Требования: Лов 13, Хар 13

Выгода: Вы получаете бонус черты +1 к броскам урона, когда используете талант с ключевым словом «излучение» или «огонь».

На 11 уровне этот бонус увеличивается до +2. На 21 уровне он увеличивается до +3.

Благоволение Корда [Духовная]

Требования: Классовое умение Вызов божественной силы, нужно поклоняться Корду

Выгода: Вы можете воззвать к силе своего божества, чтобы использовать *благоволение Корда*.

Благоволение Корда — Талант черты

Корд награждает лечением за сильный удар в бою.

На сцену ✦ Вызов божественной силы, Духовный, Исцеление
Свободное действие **Дальнобойный 5**
Триггер: Вы или союзник в пределах диапазона совершаете критическое попадание рукопашной атакой
Эффект: Вы или союзник можете использовать исцеление.
Особенность: Вы можете использовать только один талант вызова божественной силы за сцену.

Благословение Королевы Воронов [Духовная]

Требования: Классовое умение Вызов божественной силы, нужно поклоняться Королеве Воронов

Выгода: Вы можете воззвать к силе своего божества, чтобы использовать *благословение Королевы Воронов*.

Благословение Королевы Воронов — Талант черты

Королева Воронов посылает дары тем, кто отправляет к ней мертвецов.

На сцену ✦Вызов божественной силы, Духовный, Исцеление
Свободное действие **Дальнобойный 10**
Триггер: Ваша атака опускает хиты врага, находящегося в пределах диапазона, ниже 1
Эффект: Вы или ваш союзник, находящийся в пределах 5 клеток от врага, можете использовать исцеление.
Особенность: Вы можете использовать только один талант вызова божественной силы за сцену.

Боевые Рефлексы

Требование: Лов 13

Выгода: Вы получаете бонус +1 к броскам провоцированных атак.

Быстрое Выхватывание

Требование: Лов 13

Выгода: Вы можете вынимать оружие (или предмет из кармашка на поясе, патронташа или подобного контейнера, например, зелье) частью того же действия, что используется для атаки оружием или использования предмета.

Кроме того, вы получаете бонус черты +2 к проверкам инициативы.

Быстрый Бегун

Требование: Тел 13

Выгода: Вы получаете бонус +2 к скорости, когда атакуете в броске или бежите.

Воодушевляющее Восстановление [Военачальник]

Требования: Военачальник, классовое умение Вдохновляющее присутствие

Выгода: Когда союзник, видящий вас, тратит единицу действия, чтобы получить дополнительное действие, этот союзник может свободным действием совершить спасбросок, добавив к броску ваш модификатор Харизмы.

Владение Оружием

Выгода: Вы обучаетесь владению одним оружием на ваш выбор.

Особенность: Эту черту можно брать несколько раз. Каждый раз выбирайте новое оружие.

Владение Щитом (лёгкий)

Требование: Сил 13

Выгода: Вы обучаетесь владению лёгкими щитами.

Владение Щитом (тяжёлый)

Требования: Сил 15, Владение Щитом (лёгкий)

Выгода: Вы обучаетесь владению тяжёлыми щитами.

Всплеск Действий [Человек]

Требование: Человек

Выгода: Вы получаете бонус +3 к броскам атаки, сделанным во время действия, полученного за счёт единицы действия.

Гармония Эратис [Духовная]

Требования: Классовое умение Вызов божественной силы, нужно поклоняться Эратис

Выгода: Вы можете воззвать к силе своего божества, чтобы использовать *гармонию Эратис*.

Гармония Эратис — **Талант черты**

Эратис привносит гармонию в стремления союзников.

На сцену ✦ Вызов божественной силы, Духовный
Малое действие Дальнобойный 10
Цель: Один союзник

Эффект: Если у вас есть как минимум три союзника в пределах диапазона, предоставьте одному из них бонус таланта +2 к первому броску атаки, который он совершит до начала вашего следующего хода.

Особенность: Вы можете использовать только один талант вызова божественной силы за сцену.

Групповая проницательность [Полуэльф]

Требование: Полуэльф

Выгода: Вы предоставляете союзникам в пределах 10 клеток от себя расовый бонус +1 к проверкам Проницательности и инициативы.

Дальнее Метание

Требование: Сил 13

Выгода: Когда вы используете метательное оружие, такое как кинжал или метательное копьё, увеличьте нормальную и максимальную дальность на 2 клетки.

Дальний Выстрел

Требование: Лов 13

Выгода: Когда вы используете стрелковое оружие, такое как луки и арбалеты, увеличьте нормальную и максимальную дальность на 5 клеток.

Железная Воля

Выгода: Вы получаете бонус черты +2 к Воле. Этот бонус увеличивается до +3 на 11 уровне, а на 21 уровне до +4.

Жгучая Буря

Требования: Инт 13, Мдр 13

Выгода: Вы получаете бонус черты +1 к броскам урона при использовании таланта с ключевым словом «кислота» или «холод».

На 11 уровне эти бонусы увеличатся до +2. На 21 уровне они увеличатся до +3.

Закольщик [Плут]

Требования: Плут, классовое умение Скрытая атака

Выгода: Кость урона от вашей Скрытой атаки превращается из к6 в к8.

Защита Бахамута [Духовная]

Требования: Классовое умение Вызов божественной силы, нужно поклоняться Бахамуту

Выгода: Вы можете воззвать к силе своего божества, чтобы использовать *защиту Бахамута*.

Защита Бахамута — **Талант черты**

Бахамут защищает вас или вашего друга от невероятно большого урона.

На сцену ✦ Вызов божественной силы, Духовный
Немедленное прерывание Дальнобойный 5
Триггер: Враг совершает критическое попадание по вам или вашему союзнику, находящемуся в пределах 5 клеток от вас.

Эффект: Критическое попадание становится обычным попаданием.

Особенность: Вы можете использовать только один талант вызова божественной силы за сцену.

Защита С Двумя Оружиями

Требования: Лов 13, Сражение С Двумя Оружиями

Выгода: Держа в каждой руке по рукопашному оружию, вы получаете бонус щита +1 к КД и Реакции.

Защитная Подвижность

Выгода: Вы получаете бонус +2 к КД от провоцированных атак.

Зимний

Выгода: Когда вы атакуете существо, обладающее уязвимостью к холоду, то при использовании таланта с ключевым словом «холод» вы получаете над ним боевое превосходство.

Крепкое Тело

Выгода: Когда вы берёте эту черту, вы получаете дополнительные хиты. Вы получаете 5 дополнительных хитов на каждом этапе игры (на 1, 11 и 21 уровне).

Кровь Адского Пламени [Тифлинг]

Требование: Тифлинг

Выгода: Вы получаете бонус +1 к броскам атаки и урона, когда используете талант с ключевым словом «огонь» или «страх».

Лечащие Руки [Паладин]

Требования: Паладин, талант *наложение рук*

Выгода: Когда вы используете талант *наложение рук*, союзник восстанавливает дополнительное количество хитов, равное вашему модификатору Харизмы.

Лёгкая Поступь [Эльф]

Требование: Эльф

Выгода: При определении нормы передвижения за час или за день, считайте, что ваша наземная скорость и скорость всех союзников в вашей группе больше на 1.

Добавьте 5 к Сл поиска ваших следов и преследования. Если вы путешествуете с союзниками, то можете распространить это преимущество ещё на 5 других персонажей.

Вы получаете бонус черты +1 к проверкам Акробатики и Скрытности.

Ловкий Клинок

Требование: Ловк 15

Выгода: Если вы атакуете лёгким клинком и у вас есть боевое превосходство, вы получаете бонус +1 к броскам атаки.

Мастер На Все Руки

Требование: Инт 13

Выгода: Вы получаете бонус черты +2 ко всем проверкам нетренированных навыков.

Мастер Побега

Требование: Тренированная Акробатика

Выгода: Вы можете пытаться высвободиться из захвата малым действием, а не действием движения.

Вы получаете бонус черты +2 к проверкам Акробатики.

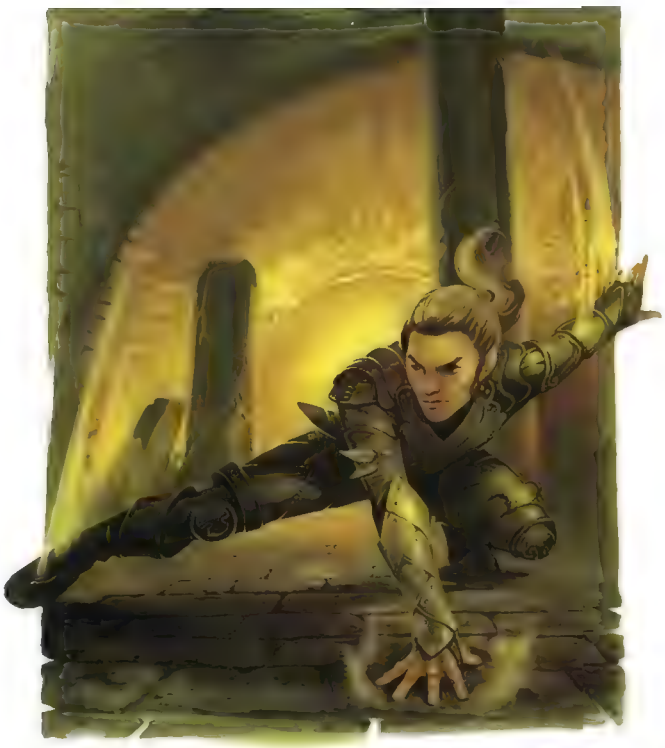
Меткий Охотник [Следопыт]

Требования: Мдр 15, следопыт, классовое умение Добыча охотника

Выгода: Если вы совершаете критическое попадание по цели Добычи охотника дальнобойной атакой, ваши союзники получают бонус +1 к броскам атаки по этой цели до начала вашего следующего хода.

Милость Кореллона [Духовная]

Требования: Классовое умение Вызов божественной силы, нужно поклоняться Кореллону



Выгода: Вы можете воззвать к силе своего божества, чтобы использовать *милость Кореллона*.

Милость Кореллона — **Талант черты**

Милость Кореллона позволяет вам двигаться, когда действуют другие.

На сцену ✦ Вызов божественной силы, Духовный
Немедленное прерывание — **Персональный**
Триггер: Другое существо в пределах диапазона тратит единицу действия, чтобы получить дополнительное действие

Эффект: Вы совершаете действие движения.

Особенность: Вы можете использовать только один талант вызова божественной силы за сцену.

Молниеносная Реакция

Выгода: Вы получаете бонус черты +2 к Реакции. На 11 уровне этот бонус увеличивается до +3, а на 21 уровне до +4.

Мощный Вызов [Воин]

Требования: Тел 15, воин, классовое умение Боевой вызов

Выгода: Если вы попадаете по врагу атакой, дарованной классовым умением Боевой вызов, добавьте к броску урона свой модификатор Телосложения.

Особенность: Эта выгода применима только к атакам двуручным оружием.

Настороженность

Выгода: Вас нельзя застать врасплох.

Неистовство Драконорождённого [Драконорождённый]

Требование: Драконорождённый

Выгода: В раненом состоянии вы получаете бонус +2 к броскам урона.

TYA WIDERMANN

ЧЕРТЫ ГЕРОИЧЕСКОГО ЭТАПА

Название	Требования	Выгода
Астральное Пламя	Лов 13, Хар 13	+1 к урону от талантов, бьющих огнём или излучением
Благоволение Корда	Классовое умение Вызов божественной силы, нужно поклоняться Корду	При помощи Вызова божественной силы можно призвать *благоволение Корда*
Благословение Королевы Воронов	Классовое умение Вызов божественной силы, нужно поклоняться Королеве Воронов	При помощи Вызова божественной силы можно призвать *благословение Королевы Воронов*
Боевые Рефлексы	Лов 13	+1 к провоцированным атакам
Быстрое Выхватывание	Лов 13	Оружие вынимается действием атаки, +2 к инициативе
Быстрый Бегун	Тел 13	+2 к скорости бега и атаки в броске
Владение Оружием	—	Владение выбранным оружием
Владение Щитом (лёгкий)	Сил 13	Владение лёгкими щитами
Владение Щитом (тяжёлый)	Сил 15, Владение Щитом (лёгкий)	Владение тяжёлыми щитами
Воодушевляющее Восстановление	Военачальник, классовое умение Вдохновляющее присутствие	Предоставляет союзнику спасбросок с бонусом, равным вашему модификатору Харизмы
Всплеск Действий	Человек	+3 к атакам, когда вы тратите единицу действия
Гармония Эратис	Классовое умение Вызов божественной силы, нужно поклоняться Эратис	При помощи Вызова божественной силы можно призвать *гармонию Эратис*
Групповая Проницательность	Полуэльф	Предоставляет союзникам +1 к Проницательности и инициативе
Дальнее Метание	Сил 13	Увеличивает дальность метания на 2 клетки
Дальний Выстрел	Лов 13	Увеличивает дальность стрельбы на 5 клеток
Железная Воля	—	+2 к Воле, бонус увеличивается с уровнем
Жгучая Буря	Инт 13, Мдр 13	+1 к урону от талантов, бьющих кислотой или холодом
Закольщик	Плут, классовое умение Скрытая атака	Кость Скрытой атаки увеличивается до к8
Защита Бахамута	Классовое умение Вызов божественной силы, нужно поклоняться Бахамуту	При помощи Вызова божественной силы можно призвать *защиту Бахамута*
Защита С Двумя Оружиями	Лов 13, Сражение С Двумя Оружиями	+1 к КД и Реакции, удерживая оружие в каждой руке
Защитная Подвижность	—	+2 к КД против провоцированных атак
Зимний	—	Боевое превосходство над врагом, уязвимым к холоду
Крепкое Тело	—	5 дополнительных хитов на каждом этапе
Кровь Адского Пламени	Тифлинг	+1 к атаке и урону талантами, бьющими огнём или страхом
Лечащие Руки	Паладин, талант *наложение рук*	Добавьте модификатор Хар к хитам, восстановленным при помощи *наложения рук*
Лёгкая Поступь	Эльф	Увеличивается скорость всего отряда, +1 к Акробатике и Скрытности
Ловкий Клинок	Лов 15	+1 к атакам лёгким клинком при боевом превосходстве
Мастер На Все Руки	Инт 13	+2 к проверкам нетренированных навыков
Мастер Побега	Тренированная Акробатика	Высвобождение из захвата малым действием, +2 к Акробатике
Меткий Охотник	Мдр 15, следопыт, классовое умение Добыча охотника	Союзники получают +1 к атаке по цели критического попадания
Милость Кореллона	Классовое умение Вызов божественной силы, нужно поклоняться Кореллону	При помощи Вызова божественной силы можно призвать *милость Кореллона*
Молниеносная Реакция	—	+2 к Реакции, бонус увеличивается с уровнем
Мощный Вызов	Тел 15, воин, классовое умение Боевой вызов	Добавляет модификатора Тел к урону цели, ударенной провоцированной атакой
Настороженность	—	Вас нельзя застать врасплох
Неистовство Драконорождённого	Драконорождённый	+2 к урону в раненом состоянии
Неожиданный Нокдаун	Сил 15, плут	Сбивание с ног цели критическим попаданием
Ношение Доспехов (из шкур)	Сил 13, Тел 13, владение кожаным доспехом	Владение доспехом из шкур
Ношение Доспехов (кожаный)	—	Владение кожаным доспехом
Ношение Доспехов (кольчужный)	Сил 13, Тел 13, владение кожаным доспехом или доспехом из шкур	Владение кольчужным доспехом
Ношение Доспехов (латный)	Сил 15, Тел 15, владение чешуйчатым доспехом	Владение латным доспехом
Ношение Доспехов (чешуйчатый)	Сил 13, Тел 13, владение кольчужным доспехом	Владение чешуйчатым доспехом
Отвлекающий Щит	Мдр 15, воин, классовое умение Боевой	Цель, ударенная провоцированной атакой, получает –2 к броскам атак

ЧЕРТЫ ГЕРОИЧЕСКОГО ЭТАПА

Название	Требования	Выгода
Отражение Сеанин	Классовое умение Вызов божественной силы, нужно поклоняться Сеанин	При помощи Вызова божественной силы можно призвать *отражение Сеанин*
Повышенная Стойкость	—	+2 к Стойкости, бонус увеличивается с уровнем
Потерявшийся В Толпе	Полурослик	+2 к КД, когда находитесь по соседству с как минимум двумя врагами, превышающими вас по размеру
Проворный Охотник	Лов 15, следопыт, классовое умение Добыча охотника	После критического попадания можно сделать шаг свободным действием
Проворство Полуросликов	Полурослик, расовый талант *второй шанс*	Атакующий получает штраф -2 к новому броску атаки
Провоцированный Клинок	Сил 13, Лов 13	+2 к броскам провоцированных атак лёгкими и тяжёлыми клинками
Продление Превосходства	Хар 15, плут	Критическое попадание продлевает боевое превосходство
Прыгун В Длину	Тренированная Атлетика	Прыжки с места как с разбега, +1 к Атлетике
Расширенная Книга Заклинаний	Мдр 13, волшебник	Дополнительные заклинания на день для книги заклинаний
Ритуальный Заклинатель	Тренированная Магия или Религия	Изучение и выполнение ритуалов
Самообладание Йоун	Классовое умение Вызов божественной силы, нужно поклоняться Йоун	При помощи Вызова божественной силы можно призвать *самообладание Йоун*
Силовая Атака	Сил 15	+2 к урону за счёт -2 к атаке
Силовой Бросок	Сил 13	+2 к урону, +2 к натиску во время атаки в броске
Сияние Пелора	Классовое умение Вызов божественной силы, нужно поклоняться Пелору	При помощи Вызова божественной силы можно призвать *сияние Пелора*
Смертоносный Охотник	Следопыт, классовое умение Добыча охотника	Кость урона классового умения Добыча охотника увеличивается до к8
Спасение Авандры	Классовое умение Вызов божественной силы, нужно поклоняться Авандре	При помощи Вызова божественной силы можно призвать *спасение Авандры*
Сражение Верхом	—	Доступ к особым способностям скакуна
Сражение С Двумя Оружиями	Лов 13	+1 к урону, удерживая в каждой руке по оружию
Стойкий	—	Увеличение количества исцелений на 2
Тактическое Нападение	Военачальник, классовое умение Тактическое присутствие	Союзник получает бонус к урону, равный вашему модификатору Интеллекта
Тёмная Ярость	Тел 13, Мдр 13	+1 к урону талантами, бьющими некротической или психической энергией
Течение Мелоры	Классовое умение Вызов божественной силы, нужно поклоняться Мелоре	При помощи Вызова божественной силы можно призвать *течение Мелоры*
Толчок Щитом	Воин, классовое умение Боевой вызов	Толкание на 1 клетку цели, ударенной Боевым вызовом
Тренировка Навыка	—	Тренировка одного навыка
Тренировка С Оружием Дварфов	Дварф	+2 к урону и владение топорами и молотами
Увеличенное Дыхание Дракона	Драконорождённый, расовый талант *дыхание дракона*	*Дыхание дракона* становится волной 5
Уверенный Альпинист	Тренированная Атлетика	Лазание с обычной скоростью, +1 к Атлетике
Уклонение От Великанов	Дварф	+1 к КД и Реакции против атак Больших и ещё больших существ
Улучшенная Опустошающая Судьба	Тел 13 или Хар 13, колдун, звёздный договор	Дополнительный бонус +1 к броску кубика
Улучшенная Инициатива	—	+4 к проверкам инициативы
Улучшенное Тёмное Благословение	Тел 15, колдун, адский договор	3 дополнительных временных хита
Улучшенный Туманный Шаг	Инт 13, колдун, потусторонний договор	2 дополнительные клетки телепортирования
Устранение Морадина	Классовое умение Вызов божественной силы, нужно поклоняться Морадину	При помощи Вызова божественной силы можно призвать *устранение Морадина*
Фокусировка На Навыке	Тренировка выбранного навыка	+3 к проверкам выбранного навыка
Фокусировка На Оружии	—	+1 к урону от оружия выбранной группы
Человеческая Непоколебимость	Человек	+1 к спасброскам
Чувства Драконорождённого	Драконорождённый	Сумеречное зрение, +1 к Внимательности
Эладринский Солдат	Эладрин	+2 к урону и владение длинными мечами и копьями
Эльфийская Точность	Эльф	+2 к перебрасыванию при помощи *эльфийской меткости*
Языковед	Инт 13	Изучение трёх новых языков
Яростный Напор	Тифлинг, расовый талант *адский гнев*	Толкание на 1 клетку при помощи *адского гнева*
Яростный Шторм	Тел 13, Лов 13	+1 к урону талантами, бьющими звуком или электричеством

Неожиданный Нокдаун [Плут]

Требования: Сил 15, плут

Выгода: Если вы совершаете критическое попадание, имея при этом боевое превосходство, вы сбиваете цель с ног.

Ношение доспехов (из шкур)

Требования: Сил 13, Тел 13, умение носить кожаный доспех

Выгода: Вы обучаетесь ношению доспеха из шкур.

Ношение доспехов (кожаный)

Выгода: Вы обучаетесь ношению кожаного доспеха.

Ношение доспехов (кольчужный)

Требования: Сил 13, Тел 13, умение носить кожаный доспех или доспех из шкур

Выгода: Вы обучаетесь ношению кольчужного доспеха.

Ношение доспехов (латный)

Требования: Сил 15, Тел 15, умение носить чешуйчатый доспех

Выгода: Вы обучаетесь ношению латных доспехов.

Ношение доспехов (чешуйчатый)

Требования: Сил 13, Тел 13, умение носить кольчужные доспехи

Выгода: Вы обучаетесь ношению чешуйчатых доспехов.

Отвлекающий Щит [Воин]

Требования: Мдр 15, воин, классовое умение Боевой вызов

Выгода: Если вы попадаете по врагу атакой, дарованной классовым умением Боевой вызов, то цель получает штраф -2 к броскам атак до начала вашего следующего хода.

Особенность: Чтобы получать выгоду от этой черты, вы должны носить щит.

Отражение Сеанин [Духовная]

Требования: Классовое умение Вызов божественной силы, нужно поклоняться Сеанин

Выгода: Вы можете воззвать к силе своего божества, чтобы использовать *отражение Сеанин*.

Отражение Сеанин — **Талант черты**

Благословение Сеанин оборачивает силы врагов против них же самих.

На сцену ✦ Вызов божественной силы, Духовный
Не действие **Дальнобойный 5**
Триггер: Вы выбрасываете естественную «20» при спасброске
Эффект: Выберите врага в пределах диапазона; это существо получит состояние, от которого вы только что спаслись.
Особенность: Вы можете использовать только один талант вызова божественной силы за сцену.

Повышенная Стойкость

Выгода: Вы получаете бонус черты +2 к Стойкости. На 11 уровне этот бонус увеличивается до +3, а на 21 уровне до +4.

Потерявшийся В Толпе [Полурослик]

Требование: Полурослик

Выгода: Вы получаете бонус +2 к КД, когда находитесь по соседству как минимум с двумя врагами, которые больше вас по размеру.

Проворный Охотник [Следопыт]

Требования: Лов 15, следопыт, классовое умение Добыча охотника

Выгода: Если вы совершаете критическое попадание рукопашной атакой по цели Добыча охотника, то вы можете свободным действием совершить шаг, а враг получает штраф -2 к броскам атаки по вам до конца вашего следующего хода.

Проворство Полуросликов [Полурослик]

Требования: Полурослик, расовый талант *второй шанс*

Выгода: Когда вы используете *второй шанс*, атакующий получает штраф -2 к новому броску атаки.

Провоцированный Клинок

Требования: Сил 13, Лов 13

Выгода: Вы получаете бонус +2 к броскам провоцированных атак лёгкими и тяжёлыми клинками.

Продление Превосходства [Плут]

Требования: Хар 15, плут

Выгода: Если вы совершаете критическое попадание, имея боевое превосходство, то вы получаете боевое превосходство над целью до конца своего следующего хода.

Прыгун В Длину

Требование: Тренированная Атлетика

Выгода: Вы можете совершать прыжки в длину с места, как если бы предварительно разбежались.

Кроме того, вы получаете бонус черты +1 к проверкам Атлетики.

Расширенная Книга Заклинаний [Волшебник]

Требования: Мдр 13, волшебник

Выгода: Выберите по одному атакующему заклинанию волшебника на день из всех доступных вам уровней. Добавьте эти заклинания в книгу заклинаний.

Каждый раз, когда вы получаете атакующее заклинание волшебника на день нового уровня, вы изучаете одно дополнительное заклинание этого уровня (другими словами, добавляйте в книгу заклинаний три заклинания вместо двух).

Эта черта не изменяет количество атакующих заклинаний на день, которые вы можете подготавливать в течение дня.

Ритуальный Заклинатель

Требование: Тренированная Магия или Религия

Выгода: Вы можете изучать и выполнять ритуалы своего уровня и ниже. Смотрите 10 главу для информации по приобретению, изучению и выполнению ритуалов. Несмотря на то, что некоторые ритуалы используют такие навыки как Целительство или Природа, навык Магия или Религия необходим для понимания того, как ритуалы выполнять.

Самообладание Йоун [Духовная]

Требования: Классовое умение Вызов божественной силы, нужно поклоняться Йоун

Выгода: Вы можете воззвать к силе своего божества, чтобы использовать *самообладание Йоун*.

Самообладание Йоун — Талант черты

Йоун дарует силу воли тем, к кому она благоволит.

На сцену ✦ Вызов божественной силы, Духовный
Малое действие **Дальнобойный 5**
Цель: Вы или один союзник

Эффект: Цель получает бонус таланта +5 к Воле до начала вашего следующего хода.

Особенность: Вы можете использовать только один талант вызова божественной силы за сцену.

Силовая Атака

Требование: Сил 15

Выгода: Когда вы совершаете рукопашную атаку, вы можете применить к броску атаки штраф -2. При попадании такой атакой вы получаете бонус +2 к броску урона (+3 для двуручного оружия).

Этот дополнительный урон увеличивается с уровнем, как показано в приведённой ниже таблице, но штраф атаки остаётся неизменным.

Уровень	Дополнительный урон (для двуручного)
1—10	+2 (+3)
11—20	+4 (+6)
21—30	+6 (+9)

Силовой Бросок

Требование: Сил 13

Выгода: Когда вы совершаете атаку в броске, вы получаете бонус +2 к урону и бонус +2 к попыткам совершения натиска.

Сияние Пелора [Духовная]

Требования: Классовое умение Вызов божественной силы, нужно поклоняться Пелору

Выгода: Вы можете воззвать к силе своего божества, чтобы использовать *сияние Пелора*.

Сияние Пелора — Талант черты

Если вокруг вас собралась нежить, верующим поможет сияние Пелора.

На сцену ✦ Вызов божественной силы, Духовный, Излучение, Инструмент
Стандартное действие **Ближняя** вспышка 1
Цель: Все существа-нежить во вспышке
Атака: Мудрость против Воли

Попадание: Урон излучением 1к10 + модификатор Мудрости, и цель становится изумлённой до конца вашего следующего хода.
Уровень 11: Урон излучением 2к10 + модификатор Мудрости.
Уровень 21: Урон излучением 3к10 + модификатор Мудрости.

Особенность: Вы можете использовать только один талант вызова божественной силы за сцену.

Смертоносный Охотник [Следопыт]

Требования: Следопыт, классовое умение Добыча охотника

Выгода: Кость урона вашего умения Добыча охотника превращается из к6 в к8.

Спасение Авандры [Духовная]

Требования: Классовое умение Вызов божественной силы, нужно поклоняться Авандре

Выгода: Вы можете воззвать к силе своего божества, чтобы использовать *спасение Авандры*.

Спасение Авандры — Талант черты

Авандра помогает вам спасти друга.

На сцену ✦ Вызов божественной силы, Духовный
Действие движения **Рукопашный** 1
Цель: Один союзник, чей размер совпадает с вашим

Эффект: Вы и цель совершаете шаг на 1 клетку, обмениваясь местами.

Особенность: Вы можете использовать только один талант вызова божественной силы за сцену.

Сражение Верхом

Выгода: Когда вы едете верхом на существе, оно не получает обычный штраф –2 к броскам атаки, накладываемый на скакунов. Кроме того, это существо может совершать любые проверки Атлетики, Акробатики, Выносливости и Скрытности, используя вместо своих ваши модификаторы проверок этих навыков (не учитывая временные бонусы и штрафы).

Сражение С Двумя Оружиями

Требование: Лов 13

Выгода: Используя в каждой руке по рукопашному оружию, вы получаете бонус +1 к броскам урона атак с ключевым словом «оружие», совершённых рукопашным оружием.

Стойкий

Выгода: Увеличьте количество исцелений на 2.

Тактическое Нападение [Военачальник]

Требования: Военачальник, классовое умение Тактическое присутствие

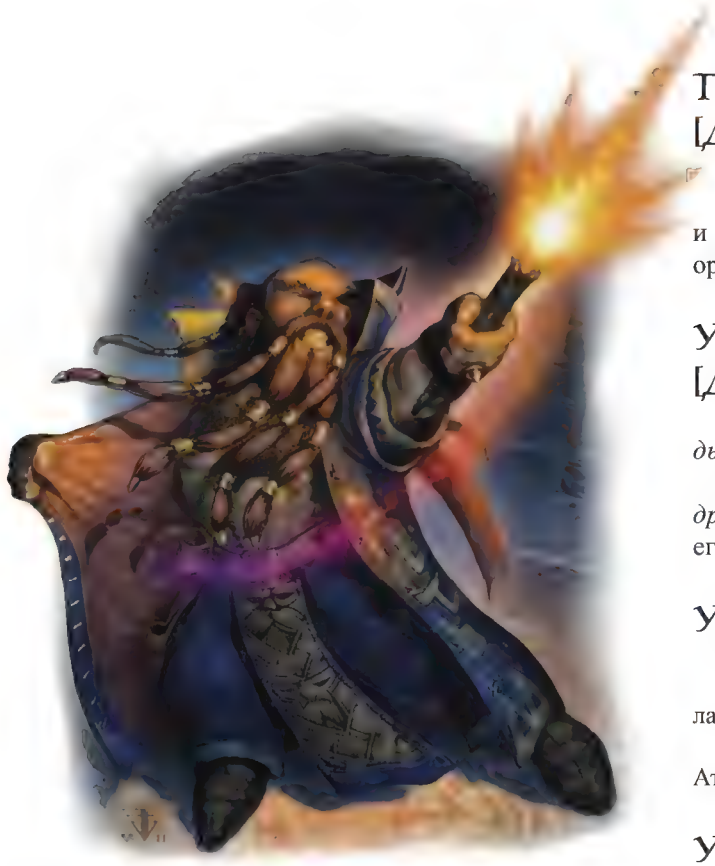
Выгода: Когда союзник, который видит вас, тратит единицу действия, чтобы совершить атаку, бросок урона этой атаки получает бонус, равный вашему модификатору Интеллекта.

Тёмная Ярость

Требования: Тел 13, Мдр 13

Выгода: Вы получаете бонус черты +1 к броскам урона при использовании талантов с ключевым словом «некротическая энергия» или «психическая энергия».

На 11 уровне эти бонусы увеличатся до +2. На 21 уровне они увеличатся до +3.



Течение Мелоры [Духовная]

Требования: Классовое умение Вызов божественной силы, нужно поклоняться Мелоре

Выгода: Вы можете воззвать к силе своего божества, чтобы использовать *течение Мелоры*.

Течение Мелоры — **Талант черты**

Мелора посылает волну лечащей энергии, чтобы помочь вам или вашему раненому другу.

На сцену ✦ Вызов божественной силы, Духовный, Исцеление
Малое действие **Дальнобойный** 5
Цель: Вы или один союзник; цель должна быть в раненом состоянии

Эффект: Цель получает регенерацию 2 до конца сцены или пока не перестанет быть раненой.

Если вы 11 уровня или выше, то талант предоставляет регенерацию 4. Если вы 21 уровня или выше, то талант предоставляет регенерацию 6.

Особенность: Вы можете использовать только один талант вызова божественной силы за сцену.

Толчок Щитом [Воин]

Требования: Воин, классовое умение Боевой вызов

Выгода: Если вы попадаете по врагу атакой, дарованной умением Боевой вызов, то после нанесения урона вы толкаете цель на 1 клетку.

Особенность: Чтобы получать выгоду от этой черты, вы должны использовать щит.

Тренировка Навыка

Выгода: Вы тренируете один навык. Этот навык не обязан находиться в списке навыков вашего класса.

Особенность: Эту черту можно брать несколько раз. Каждый раз выбирайте навык, который пока ещё не тренирован.

Тренировка С Оружием Дварфов [Дварф]

Требование: Дварф

Выгода: Вы получаете навыки владения топорами и молотами и бонус черты +2 к броскам урона этим оружием.

Увеличенное Дыхание Дракона [Драконорождённый]

Требования: Драконорождённый, расовый талант *дыхание дракона*

Выгода: Когда вы используете талант *дыхание дракона*, то вместо волны 3 по желанию можете сделать его волной 5.

Уверенный Альпинист

Требование: Тренированная Атлетика

Выгода: Успешная проверка Атлетики позволяет вам лазить с обычной скоростью, а не с уменьшенной вдвое.

Кроме того, вы получаете бонус черты +1 к проверкам Атлетики.

Уклонение От Великанов [Дварф]

Требование: Дварф

Выгода: Вы получаете бонус +1 к КД и Реакции против атак Больших и ещё больших врагов.

Улучшенная Опустошающая Судьба [Колдун]

Требования: Тел 13 или Хар 13, колдун, звёздный договор

Выгода: Ваша опустошающая судьба будет предоставлять дополнительный бонус +1 к броску к20.

Улучшенная Инициатива

Выгода: Вы получаете бонус черты +4 к проверкам Инициативы.

Улучшенное Тёмное Благословение [Колдун]

Требования: Тел 15, колдун, адский договор

Выгода: Ваше тёмное благословение теперь предоставляет 3 дополнительных временных хита.

Улучшенный Туманный Шаг [Колдун]

Требования: Инт 13, колдун, фейский договор

Выгода: Ваш туманный шаг теперь позволит телепортироваться на 2 дополнительные клетки.

FRANZ VOHWINKEL

Устранение Морадина [Духовная]

Требования: Классовое умение Вызов божественной силы, нужно поклоняться Морадину

Выгода: Вы можете воззвать к силе своего божества, чтобы использовать *устранение Морадина*.

Устранение Морадина — **Талант черты**

Благословение Морадина уравнивает маленьких с большими.

На сцену ✦ Вызов божественной силы, Духовный
Малое действие Персональный

Эффект: До конца вашего следующего хода вы получаете бонус +2 к броскам атаки по Большим и ещё большим существам.

Особенность: Вы можете использовать только один талант вызова божественной силы на сцену.

Фокусировка На Навыке

Требование: Тренированный выбранный навык

Выгода: Выберите тренированный навык. Вы получаете бонус черты +3 к проверкам этого навыка.

Особенность: Эту черту можно брать несколько раз. Каждый раз выбирайте разные навыки для получения бонуса.

Фокусировка На Оружии

Выгода: Выберите определённую группу оружия, такую как «копья» или «тяжёлые клинки». Вы получаете бонус черты +1 к броскам урона атак с ключевым словом «оружие», совершённым оужием из выбраннойгруппы. На 11 уровне этот бонус увеличивается до +2. На 21 уровне он увеличивается до +3.

Особенность: Эту черту можно брать несколько раз. Каждый раз выбирайте новую группу оружия.

Человеческая Непоколебимость [Человек]

Требование: Человек

Выгода: Вы получаете бонус черты +1 к спасброскам.

Чувства Драконорождённого [Драконорождённый]

Требование: Драконорождённый

Выгода: Вы получаете сумеречное зрение.

Вы получаете бонус черты +1 к проверкам Внимательности.

Эладринский Солдат [Эладрин]

Требование: Эладрин

Выгода: Вы получаете навыки владения всеми копьями и бонус черты +2 к броскам урона длинными мечами и всеми копьями.

Эльфийская Точность [Эльф]

Требования: Эльф, расовый талант *эльфийская меткость*

Выгода: Когда вы используете талант *эльфийская меткость*, вы получаете бонус +2 к новому броску атаки.

Языковед

Требование: Инт 13

Выгода: Выберите три языка. Теперь вы можете свободно разговаривать, читать и писать на этих языках.

Особенность: Эту черту можно брать несколько раз. Каждый раз выбирайте три новых языка для изучения.

Яростный Напор [Тифлинг]

Требования: Тифлинг, расовый талант *адский гнев*

Выгода: Когда вы используете талант *адский гнев*, то кроме нанесения урона можете толкнуть цель на 1 клетку.

Яростный Шторм

Требования: Тел 13, Лов 13

Выгода: Вы получаете бонус черты +1 к броскам урона, когда используете талант с ключевым словом «звук» или «электричество».

На 11 уровне этот бонус увеличивается до +2. На 21 уровне он увеличивается до +3.

WILLIAM O'CONNOR

Черты этапа совершенства

Все черты из этого раздела доступны персонажам 11 уровня и выше, выполняющим требования.

Аккуратность Лёгкого Клинка

Требования: Лов 13, Маленький или Средний размер

Выгода: Вы получаете бонус +2 к броскам урона лёгкими клинками по Большим и ещё большим целям.

Боевое Ожидание

Выгода: Вы получаете бонус черты +1 ко всем защитам от дальнобойных, зональных и ближних атак.

Боевой лидер [Военачальник]

Требования: Военачальник, классовое умение Боевой командир

Выгода: Бонус инициативы, предоставленный классовым умением Боевой командир, теперь равняется вашему модификатору Харизмы или модификатору Интеллекта, в зависимости от того, что выше.

Второй Инструмент [Волшебник]

Требования: Волшебник, классовое умение Мастерство в инструментах

Выгода: Вы получаете второе классовое умение Мастерства в инструментах.

Выстрел В Упор

Выгода: Если вы совершаете дальнобойную атаку по врагу, находящемуся в пределах 5 клеток от вас, то ваша атака игнорирует укрытие и покров, в том числе отличное укрытие, но не полный покров.

Выстрел Вдаль

Выгода: Вы игнорируете штраф -2 за совершение дальнобойных атак на максимальную дальность.

Выстрел На Бегу [Эльф]

Требование: Эльф

Выгода: Вы не получаете штраф атаки за совершение дальнобойных атак после бега.

Двойное Проклятие [Колдун]

Требования: Колдун, классовое умение Проклятье колдуна

Выгода: Когда вы используете классовое умение Проклятье колдуна, вы можете проклясть двух ближайших врагов.

Действие Восстановления [Человек]

Требование: Человек

Выгода: Когда вы тратите единицу действия на получение дополнительного стандартного действия, вы можете тут же совершить по одному спасброску для каждого действующего на вас состояния, которое оканчивается при спасении.

Длительный Мороз

Выгода: Один раз в ход первая цель, по которой вы попадаете талантом с ключевым словом «холод», получает уязвимость к холоду 5 после окончания вашей атаки. Уязвимость длится до конца вашего следующего хода.

Древковый Риск

Требования: Сил 15, Мдр 15

Выгода: Когда враг, не находящийся в смежной клетке, входит в смежную с вами клетку, вы можете совершить по нему провоцированную атаку древковым оружием, но вы даруете боевое превосходство этому врагу до конца его хода.

Дуга Молнии

Выгода: Если вы совершили критическое попадание талантом с ключевым словом «электричество», то вы можете рассчитать эту атаку как обычное, не критическое попадание. При этом выберите другую цель, находящуюся в пределах 10 клеток от оригинальной цели, причём эта цель не должна быть целью таланта и не должны подвергаться его влиянию. Эта цель получает урон, равный урону, полученному первой целью.

Защита Страны Фей [Эладрин]

Требования: Эладрин, расовый талант *шаг фей*

Выгода: Когда вы используете талант *шаг фей*, вы получаете бонус +2 ко всем защитам до конца своего следующего хода.

Защитное Превосходство

Требование: Лов 17

Выгода: Когда у вас есть боевое превосходство над врагом, вы получаете бонус +2 к КД против атак этого врага.

Кровожадность

Выгода: Вы получаете бонус +2 к броскам рукопашного урона по врагам, находящимся в раненом состоянии.

Легконогий

Выгода: Вы получаете бонус черты +1 к скорости.

Магическая Досягаемость

Требование: Лов 15

Выгода: При использовании ближних магических атакующих талантов, в качестве исходной клетки вы можете указать клетку, находящуюся в пределах 2 клеток от вас. Во всём остальном талант будет следовать оригинальным правилам для ближних атак.

Между Ног [Полурослик]

Требования: Полурослик, тренированная Акробатика

Выгода: Вы можете перемещаться через пространство, занимаемое существом на две и более категории размера больше вас (Большим и ещё больше) не провоцируя атак от этого существа. Вы не провоцируете атаку когда покидаете соседнюю клетку, чтобы войти в пространство, занимаемое существом и когда покидаете пространство существа, переходя в соседнюю клетку.

Вы по-прежнему провоцируете атаки от других существ. Вы не можете окончить передвижение в пространстве, занимаемом другим существом.

Невероятное Уворачивание

Требование: Мдр 15

Выгода: Враги не получают бонус +2 к атаке по вам, когда у них есть боевое превосходство. Прочие преимущества от боевого превосходства по-прежнему применяются.

Неотвратимая Сила

Выгода: Когда вы используете талант с ключевым словом «силовое поле», вы причиняете полный урон (а не половину) неосязаемым существам, и этот талант причиняет дополнительные 1к10 единиц урона таким существам.

Неподвижный стрелок

Требование: Тел 15

Выгода: Вы получаете бонус +3 к броскам урона атаками из арбалета, если вы не двигались с конца своего последнего хода.

Огненный Напор [Тифлинг]

Требования: Тифлинг, расовый талант *адский гнев*

Выгода: Когда вы используете талант адский гнев, цель получает дополнительный урон огнём 5.

Отвага

Выгода: Когда зональная или ближняя атака, нацеленная на вашу Стойкость или Волю промахивается и причиняет урон при промахе, вы не получаете этот урон.

Прочное Основание

Требование: Тел 13

Выгода: Вы получаете бонус +2 к Стойкости, Реакции или Воле до конца своего следующего хода после использования таланта с ключевым словом «звук» или «силовое поле». Выберите защиту сразу после использования таланта.

Психический Замок

Выгода: Все цели, ударенные вами талантом с ключевым словом «психическая энергия», получают штраф -2 к следующим броскам атаки.

LE MOYER

ЧЕРТЫ ЭТАПА СОВЕРШЕНСТВА

Название	Требования	Выгода
Аккуратность Лёгкого Клинка	Лов 13, Маленький или Средний размер	+2 урона Большим и ещё большим целям
Боевое Ожидание	—	+1 к защитам от дальнобойных, зональных и ближних атак
Боевой Лидер	Военачальник, классовое умение Боевой командир	Бонус от Боевого командира приравнивается к модификатору Хар или Инт
Второй Инструмент	Волшебник, классовое умение Мастерство в инструментах	Владение вторым инструментом
Выстрел В Упор	—	Игнорирование укрытия и покрова в пределах 5 клеток
Выстрел Вдаль	—	Игнорирование штрафа -2 за максимальную дальность
Выстрел На Бегу	Эльф	Нет штрафа атаки за дальнобойные атаки после бега
Двойное Проклятие	Колдун, классовое умение Проклятье колдуна	Проклятие двух ближайших врагов
Действие Восстановления	Человек	Дополнительный спасбросок за единицу действия
Длительный Мороз	—	Цель, ударенная талантом, получает уязвимость к холоду 5
Древковый Риск	Сил 15, Мдр 15	Провоцированные атаки по соседним врагам
Дуга Молнии	—	При критическом попадании талант воздействует на вторую цель
Защита Страны Фей	Эладрин, расовый талант *шаг фей*	+2 к защитам, когда вы используете *шаг фей*
Защитное Превосходство	Лов 17	+2 КД, когда у вас есть боевое превосходство
Кровожадность	—	+2 к урону раненым врагам
Легконогий	—	+1 к скорости
Магическая Досягаемость	Лов 15	В качестве исходной клетки выберите клетку, находящуюся в пределах 2 клеток
Между Ног	Полурослик, тренированная Акробатика	Перемещение через пространство Больших и ещё больших существ
Невероятное Уворачивание	Мдр 15	Враги теряют бонус атаки от боевого превосходства
Неотвратимая Сила	—	Силовые таланты игнорируют неосязаемость и причиняют дополнительный урон
Неподвижный Стрелок	Тел 15	+3 к урону арбалета, если вы не перемещались
Огненный Напор	Тифлинг, расовый талант *адский гнев*	*Адский гнев* причиняет огненный урон
Отвага	—	Нет урона от промахнувшихся зональных и ближних атак
Прочное Основание	Тел 13	+2 к защите после использования таланта, связанного со звуком или силовым полем
Психический Замок	—	Цель, ударенная психическим талантом, получает -2 к следующему броску атаки

Разрушительное Критическое Попадание

Выгода: Когда вы совершаете критическое попадание, вы причиняете дополнительно 1к10 единиц урона.

Раскаты Грома

Выгода: Вы можете добавить 1 к размеру любой волны или вспышки с ключевым словом «звук».

Расчищающий Цеп

Требования: Сил 15, Лов 15

Выгода: При совершении рукопашной атаки цепом врага, несущего щит, вы получаете бонус +2 к броску атаки.

Ритм Молота

Требования: Сил 15, Тел 17

Выгода: Если вы промахиваетесь рукопашной атакой молотом или булавой и при промахе не причиняете урон, то цели всё-таки наносится урон, равный вашему модификатору Телосложения. Этот урон не получает модификаторы и прочие преимущества, применимые к урону от оружия.

Смертоносный Топор

Требования: Сил 17, Тел 13

Выгода: Вы обращаетесь со всеми топорами как с оружием с усиленным критическим ударом.

Специализация В Доспехах (из шкур)

Требования: Тел 15, умение носить доспех из шкур

Выгода: Вы получаете бонус черты +1 к КД, когда носите доспех из шкуры. Штраф проверки за ношение доспеха из шкур уменьшается на 1.

Специализация В Доспехах (кольчужный)

Требования: Лов 15, умение носить кольчужный доспех

Выгода: Вы получаете бонус черты +1 к КД, когда носите кольчужный доспех. Штраф проверки за ношение кольчужного доспеха уменьшается на 1.

ЧЕРТЫ ЭТАПА СОВЕРШЕНСТВА

Название	Требования	Выгода
Разрушительное Критическое Попадание	—	Дополнительные 1к10 единиц урона при критическом попадании
Раскаты Грома	—	+1 к размеру волны и взрыва с ключевым словом «звук»
Расчищающий Цеп	Сил 15, Лов 15	+2 к атакам цепом по врагу со щитом
Ритм Молота	Сил 15, Тел 17	Урон молотами и булавами при промахе
Смертоносный Топор	Сил 17, Тел 13	Все топоры считаются оружием с усиленным критическим ударом
Специализация В Доспехах (из шкур)	Тел 15, владение доспехом из шкур	+1 к КД в доспехе из шкур, уменьшение штрафа проверки на 1
Специализация В Доспехах (кольчужный)	Лов 15, владение кольчужным доспехом	+1 к КД в кольчужном доспехе, уменьшение штрафа проверки на 1
Специализация В Доспехах (латный)	Тел 15, владение латным доспехом	+1 к КД в латном доспехе
Специализация В Доспехах (чешуйчатый)	Лов 15, владение чешуйчатым доспехом	+1 к КД в чешуйчатом доспехе, игнорирование штрафа скорости в чешуйчатом доспехе
Специализация В Щитах	Лов 15, Владение Щитом (лёгкий или тяжёлый)	+1 к КД и Реакции при использовании щита
Спиной К Стене	—	+1 к рукопашным атакам, урону и КД, если вы находитесь по соседству со стеной
Способный Атлет	—	При совершении проверок Атлетики и Акробатики бросайте кубик дважды
Стойкость Дварфов	Дварф	Увеличьте количество исцелений и показатель исцеления
Тайная Походка	Тренированная Скрытность	Нет штрафа к проверкам Скрытности, в то время как вы скрываетесь или крадётесь
Танец Скимитаров	Сил 15, Лов 17	При промахе вы причиняете урон, равный модификатору Ловкости
Толкание Копьём	Сил 15, Лов 13	Добавьте 1 клетку к расстоянию толкания копьём или древковым оружием
Тяжёлый Провоцированный Клинок	Сил 15, Лов 15	Провоцированная атака неограниченным талантом
Удачный Момент	Лов 17	Боевое превосходство над врагами с меньшим показателем инициативы
Уклонение	Лов 15	Нет урона от промахнувшихся зональных и ближних атак
Улучшенное Второе Дыхание	—	Исцеляет 5 дополнительных хитов при втором дыхании
Усиленное Дыхание Дракона	Драконорождённый, расовый талант *дыхание дракона*	*Дыхание дракона* использует к10
Фокусировка На Заклинании	Хар 13, волшебник	-2 к спасброскам от заклинаний волшебника
Хитрый Охотник	Мдр 15	+3 к урону луком по одинокой цели
Чувство Опасности	—	Совершайте два броска при проверках инициативы и используйте лучший

Специализация В Доспехах (латный)

Требования: Тел 15, умение носить латный доспех

Выгода: Вы получаете бонус черты +1 к КД, когда носите латный доспех.

Специализация В Доспехах (чешуйчатый)

Требования: Лов 15, умение носить чешуйчатый доспех

Выгода: Вы получаете бонус черты +1 к КД, когда носите чешуйчатый доспех. Вы игнорируете штраф скорости, обычно причиняемый чешуйчатым доспехом.

Специализация В Щитах

Требования: Лов 15, Владение Щитом (лёгким или тяжёлым)

Выгода: Вы получаете бонус черты +1 к КД и Реакции при использовании щита, с которым вы умеете обращаться.

Спиной К Стене

Выгода: Если вы находитесь по соседству со стеной, вы получаете бонус +1 к броскам рукопашной атаки, броскам урона рукопашной атаки и КД.

Способный Атлет

Выгода: При совершении проверок Акробатики и Атлетики делайте два броска и используйте лучший из них.

Стойкость Дварфов [Дварф]

Требование: Дварф

Выгода: Увеличьте количество исцелений на 2, а показатель исцеления на значение модификатора Телосложения.

Тайная Походка

Требование: Тренированная Скрытность

Выгода: Вы не получаете штраф -5 к проверке Скрытности, если переместились более чем на 2 клетки.

Танец Скимитаров

Требования: Сил 15, Лов 17

Выгода: Если вы промахиваетесь рукопашной атакой скимитаром и при промахе не причиняете урон, то цели всё-таки наносится урон, равный вашему модификатору Ловкости. Этот урон не получает модификаторы и прочие преимущества, применимые к урону от оружия.

Толкание Копьём

Требования: Сил 15, Лов 13

Выгода: Когда вы толкаете врага атакой древковым оружием или копьём, можете добавить 1 клетку к расстоянию, на которое можно толкнуть.

Тяжёлый Провоцированный Клинок

Требования: Сил 15, Лов 15

Выгода: При совершении провоцированной атаки тяжёлым клинком, вместо стандартной атаки вы можете использовать неограниченную атаку с ключевым словом «оружие».

Удачный Момент

Требование: Лов 17

Выгода: Во время раунда неожиданности и первого раунда боя вы автоматически получаете боевое превосходство над всеми врагами с показателем инициативы меньше чем у вас.

Уклонение

Требование: Лов 15

Выгода: Если зональная или ближняя атака, нацеленная на ваш КД или Реакцию, промахивается, но причиняет урон при промахе, вы не получаете этот урон.

Улучшенное Второе Дыхание

Выгода: Когда вы используете второе дыхание, вы вылечиваете 5 дополнительных хитов.

Усиленное Дыхание Дракона [Драконорождённый]

Требования: Драконорождённый, расовый талант *дыхание дракона*

Выгода: При броске урона от таланта *дыхание дракона* вместо к6 используйте к10.

Фокусировка На Заклинании [Волшебник]

Требования: Хар 13, волшебник

Выгода: Существа, совершающие спасброски от ваших талантов волшебника, получают штраф -2 к спасброску.

Хитрый Охотник

Требование: Мдр 15

Выгода: Вы получаете бонус +3 к броскам урона при стрельбе из лука по цели, возле которой в пределах 3 клеток нет других существ.

Чувство Опасности

Выгода: Когда вы совершаете проверку инициативы, бросьте кубик два раза и используйте лучший результат.

Черты эпического этапа

Все черты из этого раздела доступны персонажам 21 уровня и выше, выполняющим требования.

Аккуратность Заклинаний [Волшебник]

Требование: Волшебник

Выгода: Вы можете исключить из области действия зонального или ближнего таланта волшебника несколько клеток. Количество этих клеток не должно превышать ваш модификатор Мудрости.

Лучезарный Источник

Выгода: Если вы совершаете критическое попадание талантом с ключевым словом «излучение», то цель начинает ярко светиться (спасение оканчивает).

Занимаемое целью пространство и все соседние клетки освещаются ярким светом. Невидимые существа становятся видимыми, пока они находятся в этих освещённых клетках, а броски атаки по существам в этих клетках не получают штраф за покров. Враг, окончивший свой ход в такой освещённой клетке (включая и оригинальную цель), получает урон излучением 3к6.

Мастерство В Дробящем Оружии

Требования: Сил 19, Тел 19

Выгода: Если вы совершаете рукопашную атаку молотом, булавой или посохом, то критическое попадание может произойти при результате на кубике «19—20».

Мастерство В Клевцах

Требования: Сил 21, Тел 17

Выгода: Если вы совершаете рукопашную атаку клевцом, то критическое попадание может произойти при результате на кубике «19—20».

Мастерство В Копьях

Требования: Сил 19, Лов 19

Выгода: Если вы совершаете рукопашную атаку копьём, то критическое попадание может произойти при результате на кубике «19—20».

ЧЕРТЫ ЭПИЧЕСКОГО ЭТАПА

Название	Требования	Выгода
Аккуратность Заклинаний	Волшебник	Исключение клеток из области зональных и ближних талантов волшебника
Лучезарный Источник	—	Цель критического попадания начинает светиться, получив урон излучением
Мастерство В Дробящем Оружии	Сил 19, Тел 19	Критическое попадание при рукопашном броске атаки дробящим оружием при 19 и 20
Мастерство В Клевцах	Сил 21, Тел 17	Критическое попадание при рукопашном броске атаки клевцом при 19 и 20
Мастерство В Копьях	Сил 19, Лов 19	Критическое попадание при рукопашном броске атаки копьём при 19 и 20
Мастерство В Лёгких Клинках	Сил 17, Лов 21	Критическое попадание при рукопашном броске атаки лёгким клинком при 19 и 20
Мастерство В Магии	Волшебник	Восстановление заклинания на день, потратив единицу действий
Мастерство В Топорах	Сил 21, Тел 17	Критическое попадание при рукопашном броске атаки топором при 19 и 20
Мастерство В Тяжёлых Клинках	Сил 21, Лов 17	Критическое попадание при рукопашном броске атаки тяжёлым клинком при 19 и 20
Мастерство В Цепах	Сил 19, Лов 19	Критическое попадание при рукопашном броске атаки цепом при 19 и 20
Неотразимое Пламя	—	Снижение сопротивляемости огню цели на 20
Окружающий Манёвр	Лов 17, тренированная Акробатика	Движение по диагонали и через пространство, занимаемое врагами
Победоносная Атака	—	-2 к атакам и защитам цели критического попадания
Свободная Походка	Тренированная Акробатика	Игнорирование труднопроходимой местности при передвижении
Сражение Вслепую	Мдр 13 или тренированная Внимательность	У соседних существ нет покрова и невидимости от вас
Шквал Ударов Двумя Оружиями	Лов 19, Сражение С Двумя Оружиями	Совершение провоцированной атаки дополнительным рукопашным оружием
Эпическое Восстановление	—	При критическом попадании восстанавливается атака на сцену

Мастерство В Лёгких Клинках

Требования: Сил 17, Лов 21

Выгода: Если вы совершаете рукопашную атаку лёгким клинком, то критическое попадание может произойти при результате на кубике «19—20».

Мастерство В Магии [Волшебник]

Требование: Волшебник

Выгода: Один раз в сцену вы можете потратить единицу действия не на дополнительное действие, а на то, чтобы восстановить потраченный талант волшебника на день.

Мастерство В Топорах

Требования: Сил 21, Тел 17

Выгода: Если Вы совершаете рукопашную атаку топором, то критическое попадание может произойти при результате на кубике «19—20».

Мастерство В Тяжёлых Клинках

Требования: Сил 21, Лов 17

Выгода: Если Вы совершаете рукопашную атаку тяжёлым клинком, то критическое попадание может произойти при результате на кубике «19—20».

Мастерство В Цепах

Требования: Сил 19, Лов 19

Выгода: Если Вы совершаете рукопашную атаку цепом, то критическое попадание может произойти при результате на кубике «19—20».

Неотразимое Пламя

Выгода: При определении урона от атак считайте, что у цели сопротивляемость огню на 20 ниже, чем на самом деле.

Окружающий Манёвр

Требования: Лов 17, тренированная Акробатика

Выгода: Вы можете перемещаться по диагонали, даже если угол стены блокирует такое передвижение.

Вы можете перемещаться через пространство, занимаемое врагом. При этом вы провоцируете атаки. Вы не можете завершить движение в пространстве, занимаемом врагом.

Победоносная Атака

Выгода: Если вы совершаете критическое попадание рукопашной атакой, то цель получает штраф -2 к броскам атаки и защитам до конца сцены.

Свободная Походка

Требование: Тренированная Акробатика

Выгода: Вы можете игнорировать эффекты труднопроходимой местности при перемещении.

Сражение Вслепую

Требование: Мдр 13 или тренированная Внимательность

Выгода: Соседние существа не получают выгоду от покрова и полного покрова по отношению к вам. Вы также видите невидимых существ, находящихся в смежных с вами клетках.

Шквал Ударов Двумя Оружиями

Требования: Лов 19, Сражение С Двумя Оружиями

Выгода: Держа в каждой руке по рукопашному оружию, и совершив успешную провоцированную атаку основным оружием, вы можете также совершить провоцированную атаку дополнительным оружием по той же самой цели (но со штрафом -5 к броску атаки).

Эпическое Восстановление

Выгода: Когда вы в первый раз за сцену совершите критическое попадание, вы восстанавливаете один использованный атакующий талант на сцену на свой выбор. Если вы используете атаку, нацеленную на нескольких врагов, то вы получаете выгоду от этой черты только если критическим попаданием будет первый совершённый бросок атаки.

Мультиклассовые черты

Мультиклассовые черты позволяют вам поверхностно ознакомиться с классовыми умениями и талантами другого класса. Вы можете быть воином, узнавшим кое-что о волшебстве, или колдуном, пожелавшим обладать воровскими способностями. Для каждого класса есть мультиклассовая черта, предоставляющая доступ к умениям этого класса.

Определяющие класс черты

При выборе определяющих класс черт действуют два ограничения. Во-первых, нельзя взять мультиклассовую черту для своего собственного класса. Во-вторых, после выбора мультиклассовой черты вы уже не можете выбирать определяющие класс черты других классов. Со вторым классом можно ознакомиться, с третьим — нет.

Персонаж, взявший определяющую класс черту, считается представителем этого класса при определении выполнения требований, при взятии других черт и выборе пути совершенства. Например, персонаж с чертой Посвящённый В Веру считается жрецом при выборе черт, для которых нужно быть жрецом. Эти черты позволяют брать и другие черты; например, колдун, взявший Уход В Тень, может использовать классовое умение плута Скрытая атака, а значит, он выполняет требование для черты Закольщик.

Курсант [Мультиклассовый военачальник]

Требование: Сил 13

Выгода: Вы получаете тренировку одного навыка из списка классовых навыков военачальника.

Один раз в день вы можете использовать талант военачальника *слово воодушевления*.

Ученик Меча [Мультиклассовый воин]

Требование: Сил 13

Выгода: Вы получаете тренировку одного навыка из списка классовых навыков воина.

Выберите одноручное или двуручное рукопашное оружие. Один раз в сцену свободным действием вы можете добавить бонус +1 к следующему броску атаки, совершённым оружием этой категории. Вне зависимости от попадания и промаха этой атаки вы помечаете цель до конца своего следующего хода.

Посвящённый В Магию [Мультиклассовый волшебник]

Требование: Инт 13

Выгода: Вы получаете тренировку навыка Магия.

Выберите неограниченный талант волшебника 1 уровня. Вы можете использовать этот талант один раз в сцену.

Кроме того, вы можете использовать инструменты волшебников.

Посвящённый В Веру [Мультиклассовый жрец]

Требование: Мдр 13

Выгода: Вы получаете тренировку навыка Религия.

Вы можете один раз в день использовать жреческий талант *исцеляющее слово*

Кроме того, вы можете использовать символ веры как инструмент при использовании талантов жреца и талантов пути совершенства жреца.

Посвящённый В Пакт [Мультиклассовый колдун]

Требование: Хар 13

Выгода: Вы получаете тренировку одного навыка из списка классовых навыков колдуна.

Выберите мистический договор. Вы получаете неограниченный талант договора в качестве таланта на сцену, и можете следовать путём совершенства колдуна, основанного на этом договоре.

Кроме того, вы можете использовать жезл, волшебную палочку или *ритуальный клинок* как инструмент при использовании талантов колдуна и талантов пути совершенства колдуна.

Солдат Веры [Мультиклассовый паладин]

Требования: Сил 13, Хар 13

Выгода: Вы получаете тренировку одного навыка из списка классовых навыков паладина.

Один раз в сцену вы можете использовать талант паладина *божественный вызов*.

Кроме того, вы можете использовать символ веры или *святой мститель* как инструмент при использовании талантов паладина и талантов пути совершенства паладина.

Уход В Тень [Мультиклассовый плут]

Требование: Лов 13

Выгода: Вы получаете тренировку навыка Воровство.

Один раз в сцену вы можете использовать классовое умение плута Скрытая атака.

Воитель Дикой Местности [Мультиклассовый следопыт]

Требование: Сил 13 или Лов 13

Выгода: Вы получаете тренировку одного навыка из списка классовых навыков следопыта.

Один раз в сцену вы можете использовать классовое умение следопыта Добыча охотника. Цель, которую вы объявили добычей, остаётся добычей до конца вашего следующего хода.

МУЛЬТИКЛАССОВЫЕ ЧЕРТЫ

Название	Требования	Выгода
Курсант	Сил 13	Военачальник: тренировка навыка, *слово воодушевления* 1/день
Ученик Меча	Сил 13	Воин: тренировка навыка, +1 к атаке и пометка 1/сцену
Посвящённый В Магию	Инт 13	Волшебник: навык Магия, талант волшебника 1/сцену
Посвящённый В Веру	Мдр 13	Жрец: навык Религия, *исцеляющее слово* 1/день
Посвящённый В Пакт	Хар 13	Колдун: тренировка навыка, *мистический заряд* 1/сцену
Солдат Веры	Сил 13, Хар 13	Паладин: тренировка навыка, *божественный вызов* 1/сцену
Уход В Тень	Лов 13	Плут: навык Воровство, Скрытая атака 1/сцену
Воитель Дикой Местности	Сил 13 или Лов 13	Следопыт: тренировка навыка, добыча охотника 1/сцену
Талант Новичка	Любая определяющая класс мультиклассовая черта, 4 уровень	Обменяйте один талант на сцену на талант на сцену второго класса
Талант Помощника	Любая определяющая класс мультиклассовая черта, 8 уровень	Обменяйте один приём на приём второго класса
Талант Эксперта	Любая определяющая класс мультиклассовая черта, 10 уровень	Обменяйте один талант на день на талант на день второго класса

Черты замены талантов

Черты Талант Новичка, Талант Помощника и Талант Эксперта предоставляют доступ к талантам класса, для которого вы взяли определяющую класс черту. Эти таланты заменяют таланты основного класса. Когда вы берёте одну из черт замены талантов, вы теряете один талант на ваш выбор из основного класса и заменяете его талантом того же уровня или ниже из дополнительного класса.

Каждый раз, когда вы получаете уровень, вы можете изменить это решение. При этом всё выглядит так, будто вы только что взяли черту замены талантов. Вы вновь обретаете потерянный талант, теряете талант второго класса и совершаете новый обмен. Вы снова теряете один талант основного класса и заменяете его новым талантом того же уровня или ниже из второго класса.

Вы не можете использовать черты замены талантов для обмена талантов, полученных от пути совершенства или эпической судьбы.

Если вы используете переобучение для того чтобы обменять черту замены таланта на другую черту, то вы теряете талант, полученный при помощи этой черты и получаете талант того же уровня из основного класса.

Талант Новичка [Мультиклассовый талант на сцену]

Требования: Любая определяющая класс мультиклассовая черта, 4 уровень

Выгода: Вы можете обменять один известный атакующий талант на сцену на атакующий талант на сцену того же уровня или ниже из класса, в который вы мультиклассировались.

Талант Помощника [Мультиклассовый приём]

Требования: Любая определяющая класс мультиклассовая черта, 8 уровень

Выгода: Вы можете обменять один известный талант-приём на талант-приём того же уровня или ниже из класса, в который вы мультиклассировались.

Талант Эксперта [Мультиклассовый талант на день]

Требования: Любая определяющая класс мультиклассовая черта, 10 уровень

Выгода: Вы можете обменять один известный атакующий талант на день на атакующий талант на день того же уровня или ниже из класса, в который вы мультиклассировались.

Совершенное мультиклассирование

Если у вас есть черты Талант Новичка, Талант Помощника и Талант Эксперта, то вы можете продолжать получать таланты из дополнительного класса вместо талантов совершенного этапа. Если вы примете это решение, то получите некоторые преимущества:

На 11 уровне вы можете заменить один из своих неограниченных талантов на неограниченный талант второго класса.

Вместо таланта на сцену пути совершенства, приобретаемого на 11 уровне, вы можете взять любой талант на сцену 7 уровня или ниже из второго класса.

Вместо приёма пути совершенства, получаемого на 12 уровне, вы можете взять любой приём 10 уровня или ниже из второго класса.

Вместо таланта на день пути совершенства, получаемого на 20 уровне, вы можете взять любой талант на день 19 уровня или ниже из второго класса.

ГЛАВА 7

Снаряжение

Когда вы покидаете безопасный город или другое убежище в направлении дикой местности или неизведанного, то должны быть хорошо подготовленными. Это означает, что вам необходима защита, оружие и предметы, позволяющие преодолеть потенциальные опасности. Неподготовленные исследователи часто калечатся или пропадают, а то и того хуже — так что, будьте подготовленными к опасностям в своих приключениях.

При создании персонажа 1 уровня вы начинаете с 100 золотых монет для покупки доспеха, оружия и прочих вещей. Это абстракция — ваш персонаж, не приходит в магазин с мешком денег — если вы только что не получили наследство, или не стали победителем в каком-либо турнире. Вероятнее всего, ваши стартовые вещи и сумма в золоте — это семейный дар, амуниция использовалась во время военной службы, снаряжение — собственность покровителя, или же что-то вы изготовили сами.

С ростом в уровнях у вас будет больше золота, которое вы можете тратить, и не только на обычные вещи, но и на волшебные.

Ниже приведён обзор содержания этой главы.

- **Доспехи и щиты:** Основные вещи для защиты в бою.
- **Оружие:** Базовые инструменты битвы для большинства персонажей, от мечей до древкового оружия.
- **Предметы снаряжения:** Предметы, необходимые в приключениях. В этом разделе есть вечногорящие факелы, флаконы масла, рюкзаки и книги заклинаний. Также в этом разделе описываются волшебные инструменты и символы веры, способные улучшить таланты некоторых классов.
- **Магические предметы:** Если у вас достаточно денег для покупки волшебных вещей, то в этом разделе вы найдете то, что можно приобрести. Здесь волшебное оружие, доспехи и прочее.

WILLIAM O'CONNOR

ДОСПЕХИ И ЩИТЫ

Доспехи обеспечивают барьер между вами и вашими врагами — или, иначе говоря, между вами и смертью. Каждый класс опытен в использовании одного или более типа доспехов, и в ваших же интересах носить лучшие доспехи. В этом же разделе описываются и щиты, повышающие вашу обороноспособность.

Виды доспехов

Есть несколько категорий доспехов. Эти категории помогут вам определить наиболее подходящие вам доспехи.

От вашего класса зависит опытность в использовании доспехов. При помощи черт вы можете обучиться использовать другие типы доспехов. Нося доспехи, с использованием которых вы неопытны, вы становитесь неуклюжи и неповоротливы: вы терпите штраф -2 к броскам атаки и Реакции.

Облачение в доспехи обычно занимает как минимум 5 минут, что означает, что это действие вы можете предпринять только вне боя (например, на привале).

Доспехи бывают либо лёгкие, либо тяжёлые. В **лёгких доспехах** проще двигаться, если вы опытны в их использовании. Тканевые доспехи, кожаные доспехи и доспехи из шкуры — всё это лёгкие доспехи. Когда вы носите лёгкие доспехи, вы добавляете к КД любой из двух модификаторов Интеллекта или Ловкости, тот, который больше. **Тяжёлые доспехи** — более ограничивающие, в них ваша подвижность много меньше. Когда вы носите тяжёлые доспехи, вы не добавляете никаких модификаторов характеристик к КД. Кольчуга, чешуйчатые доспехи и латные доспехи — тяжёлые доспехи.

Некоторые типы доспехов сочетают волшебные и тайные методы, подразумевающие вплетение волшебства в структуру доспехов. **Высококачественные доспехи** — это не волшебные доспехи, несмотря на высокий уровень (16 и выше). Некоторые типы высококачественных доспехов попадают в категорию обычных доспехов и обладают схожими параметрами, но при этом они обладают более высоким бонусом брони, в отличие от своих обычных аналогов. Стоимость высококачественных доспехов включена в стоимость волшебных.

Тканевые доспехи: Куртки, накидки, тканые рубахи и подбитые камзолы, как таковые, обеспечивают чисто символической защитой. Однако вы можете наполнить их защитным волшебством. Тканевые доспехи не замедляют вас и не ограничивают вашего передвижения. Все персонажи опытны в использовании тканевых доспехов. Фееткань — доспех, сотканный по техникам, усовершенствованным эладринами. Звёзднотканъ выглядит сотканной божественными владыками Астрального Моря.

Кожаные доспехи: Кожаные доспехи прочнее тканевых доспехов. Они защищают жизненно важные области наслоёнными пластинами дублёной кожи, в то время как для конечностей используется мягкая кожа, обеспечивающая малую часть защиты. Феекожа изготавливается по эльфийскому методу, кожа остается мягкой, но более прочной по сравнению с обычной. Звёзднокожа пропитывается сырой духовной материей Астрального Моря, становясь легче и прочнее.

Доспехи из шкур: Доспехи из шкур толще и тяжелее кожаных, они изготавливаются из кожи любых существ с жесткой шкурой, таких как медведь, грифон или дракон. Доспехи из шкур могут сковывать и слегка затруднять ваши движения, но они достаточно легки, чтобы не воздействовать на вашу скорость. Темношкура — лучший доспех тифлингов, созданный в огне и наполненный тенями. Древнешкура — доспех, изготовленный при помощи стихийных сил.

МОНЕТЫ И ВАЛЮТА

Торговцы и искатели приключений используют в качестве стандартной единицы при ведении дел золотые монеты (зм). Оборот больших сумм может быть проведён при помощи верительных грамот или драгоценных камней и украшений, но объем сделок всегда измеряется в золотых монетах.

Обыватели чаще используют серебряные (см) и медные (мм) монеты. Золотая монета стоит 10 серебряных, а серебряная — 10 медных монет.

Обыватели используют медные, серебряные и золотые монеты ежедневно. Многие древние империи мира чеканили платиновые монеты, и торговцы до сих пор принимают их, даже при условии того, что большинство их ни разу не видело. Наиболее вероятно найти их в древних сокровищницах. Платиновая монета стоит 100 золотых.

Монета, дюймом в диаметре, весит треть унции (50 монет в одном фунте).

Драгоценные камни и украшения — более компактная форма богатства, предпочитаемая искателями приключений. Для обывателя «компактное богатство», обычно означает скот (одна корова стоит около 10 зм).

Астральные бриллианты: В фантастических царствах, за пределами обычного мира (Медный Город в Стихийном Хаосе, Яркий Град в Астральном Море, Сигил и на других подобных рынках) допускают хождение астральных бриллиантов (аб) при операциях с крупными состояниями. Один астральный бриллиант стоит 100 платиновых монет или 10 000 золотых.

Астральный бриллиант в десять раз легче монеты (500 астральных бриллиантов весят 1 фунт).

	Обменный курс					
Денежная единица	мм	см	зм	пм	аб	Вес
Медная монета (мм)	1	1/10	1/100	1/10 000	1/1 000 000	1/50 ф
Серебряная монета (см)	10	1	1/10	1/1 000	1/100 000	1/50 ф
Золотая монета (зм)	100	10	1	1/100	1/1 000	1/50 ф
Платиновая монета (пм)	10 000	1 000	100	1	1/100	1/50 ф
Астральный бриллиант (аб)	1 000 000	100 000	10 000	100	1	1/500 ф

1. Тканевый доспех; 2. Кожаный доспех; 3. Доспех из шкур; 4. Кольчуга; 5. Чешуйчатый доспех; 6. Латный доспех; 7. Лёгкий щит, 8. Тяжёлый щит

Кольчужные доспехи: Металлические кольца, сплетённые вместе, образуют рубаху, поножи и капюшон. Из них-то и состоят кольчужные доспехи. Кольчуга обеспечивает хорошую защиту, но она тяжела и уменьшает вашу подвижность и проворность. Двурядная кольчуга изготовлена из лучшего металла с плетением мастеров-дварфов. Кольчуга духа изготавливается с использованием техник божественных владык Астрального Моря.

Чешуйчатые доспехи: Такие доспехи состоят из наслаивающихся кусочков высокопрочного материала, такого как сталь или чешуйки дракона. Несмотря на свою тяжесть, такой доспех поразительно лёгок при ношении; ремни и застежки делают его легко приспособляемым с возможностью плотно подогнать по телу, сохраняя гибкость и подвижность. Обычная чешуя состоит из металлических пластин. Змеиная чешуя изготавливается с использованием древних техник драконорожденных, изображающих наслоение драконьих чешуек, а древняя чешуя — это такие же доспехи, но изготовленные при помощи стихийных сил.

Латные доспехи: Самый тяжелый тип доспехов, изготовленный из подвижных пластин металла или подобного прочного материала. Эти доспехи обеспечивают наибольшую степень защиты. Цена лучшей защите — подвижность и проворство. Легенды гласят, что Морадин изготовил первые божественные латы, а древние дварфы-кузнецы при попытке скопировать их, изготовили боевые латы.

ВЫБОР ДОСПЕХОВ

Есть несколько различных аспектов при выборе доспехов. Определитесь, что ваш персонаж будет делать в пределах своей роли, а после подумайте, как ваши характеристики будут влиять на Класс Доспеха. Обратите внимание на обременительность доспехов (лёгкие или тяжёлые) и на их штраф к проверкам и скорости. Возможно, тот же КД вы получите при большей мобильности, что гораздо выгоднее для вашего персонажа и отряда. Ваше решение использовать щит вместо двуручного оружия, или наоборот, может также повлиять на выбор определённого типа доспехов, так что учитывайте эти факторы при совершении выбора.

Виды щитов

Как и с доспехами, вам необходимо знать как эффективно использовать щиты. При использовании вы крепите щит ремнями к руке, а иногда к кисти этой руки — это ваша щитовая рука и щитовая кисть. Щиты обеспечивают бонус щита, который вы добавляете к КД и Реакции. Если вы неопытны в использовании щита, то не получаете бонус щита к КД и Реакции.

DAVID GRIFFITH

ДОСПЕХИ

Тканевые доспехи (лёгкие)	Бонус доспеха	Минимальный бонус улучшения	Проверка	Скорость	Цена (зм)	Вес
Тканевые доспехи (одежда)	—	+0	—	—	1	4 ф
Фееткань	+1	+4	—	—	спец.	5 ф
Звёзднотканъ	+2	+6	—	—	спец.	3 ф

Кожаные доспехи (лёгкие)	Бонус доспеха	Минимальный бонус улучшения	Проверка	Скорость	Цена (зм)	Вес
Кожаные доспехи	+2	—	—	—	25	15 ф
Феекожа	+3	+4	—	—	спец.	15 ф
Звёзднокожа	+4	+6	—	—	спец.	15 ф

Доспехи из шкур (лёгкие)	Бонус доспеха	Минимальный бонус улучшения	Проверка	Скорость	Цена (зм)	Вес
Доспехи из шкур	+3	—	-1	—	30	25 ф
Темношкура	+4	+4	-1	—	спец.	25 ф
Древнешкура	+5	+6	-1	—	спец.	25 ф

Кольчужные доспехи (тяжёлые)	Бонус доспеха	Минимальный бонус улучшения	Проверка	Скорость	Цена (зм)	Вес
Кольчуга	+6	—	-1	-1	40	40 ф
Двурядная кольчуга	+9	+4	-1	-1	спец.	40 ф
Кольчуга духа	+12	+6	-1	-1	спец.	40 ф

Чешуйчатые доспехи (тяжёлые)	Бонус доспеха	Минимальный бонус улучшения	Проверка	Скорость	Цена (зм)	Вес
Чешуйчатые доспехи	+7	—	—	-1	45	45 ф
Змеиная чешуя	+10	+4	—	-1	спец.	45 ф
Древняя чешуя	+13	+6	—	-1	спец.	45 ф

Латные доспехи (тяжёлые)	Бонус доспеха	Минимальный бонус улучшения	Проверка	Скорость	Цена (зм)	Вес
Латные доспехи	+8	—	-2	-1	50	50 ф
Боевые латы	+11	+4	-2	-1	спец.	50 ф
Божественные латы	+14	+6	-2	-1	спец.	50 ф

Щиты	Бонус доспеха	Минимальный бонус улучшения	Проверка	Скорость	Цена (зм)	Вес
Лёгкий щит	+1	—	—	—	5	6 ф
Тяжёлый щит	+2	—	-2	—	10	15 ф

Лёгкий щит: Вы используете щитовую кисть для нормального ношения лёгкого щита. Вы можете использовать эту кисть для ношения другого предмета, лазания и т. п. Тем не менее, вы не можете использовать щитовую кисть для совершения атак.

Тяжёлый щит: При использовании тяжёлого щита вы получаете больший бонус к КД и Реакции, но не можете использовать щитовую кисть для других задач.

Чтение таблицы доспехов

Строки доспехов или щитов в таблице «доспехи» содержат следующую информацию:

Бонус доспеха: Доспехи обеспечивают этим бонусом КД.

Бонус щита: Щиты обеспечивают этим бонусом КД и Реакцию.

Минимальный бонус улучшения: Высококачественные доспехи подразумевают минимальный бонус улучшения, который показано в этой строке.

Проверка: Вы переносите штраф к проверкам навыков, основанных на Силе, Ловкости и Телосложении, когда носите доспехи. Вы не терпите штраф к проверкам характеристик (таких как проверка Силы для вышибания двери, или проверка Ловкости для определения инициативы в бою).

Скорость: Вы терпите этот штраф к своей скорости (в клетках), когда носите доспехи.

Цена: Стоимость предмета в золотых монетах. Стоимость конкретных магических предметов и их рекомендуемые уровни смотрите в описании самих предметов. Стоимость высококачественных доспехов включена в стоимость волшебных доспехов 16 уровня и выше.

Вес: Вес доспехов.

Оружие

Когда вы противостоите злодеям или чудовищам в их логовах, то, зачастую, попадаете в ситуации, решаемые только при помощи оружия или волшебства. Если у вас нет волшебных талантов, то вам стоит иметь при себе оружие. Оружие — это основа и усилитель ваших талантов.

Категории оружия

Оружие подразделяется на четыре категории. **Импровизированное оружие** — вы не привыкли называть это оружием — это предметы, которыми вы можете ударить кого-нибудь. Удары руками и ногами тоже находятся в этой категории. **Простое оружие** — действительно простое, нужно просто ударить врага нужным концом. **Воинское оружие** — для тренированных бойцов. Баланс и точность — основные факторы использования воинского оружия, без определённой подготовки им сложно действовать эффективно. **Превосходное оружие** — более эффективно, нежели воинское, хотя и требует специальной подготовки. Вы можете научиться использовать превосходное оружие, взяв черту Владение Оружием.

Оружие во всех четырёх категориях также делятся на **рукопашное оружие**, которое вы используете для атаки противников в пределах длины оружия, и **дальнобойное оружие**, используемое для стрельбы с расстояния. Вы не можете использовать дальнобойное оружие в качестве рукопашного. Рукопашное оружие со свойством «тяжёлое метательное» или «лёгкое метательное» считается дальнобойным оружием, когда метается, и его можно использовать с дальнобойными талантами, содержащими ключевое слово «оружие».

И, наконец, оружие классифицируется как **двуручное** и **одноручное**. Одноручное оружие достаточно легко, либо так сбалансировано, что может быть использовано в одной руке. Двуручное оружие слишком тяжело, либо так сбалансировано, что не может быть использовано без помощи двух рук. Луки и некоторые другие виды оружия, требуют применения двух рук из-за своей конструкции.

Некоторое одноручное оружие настолько легко, что может быть использовано в качестве дополнительного, наряду с основным в другой руке. Это не позволяет вам совершать множественные атаки в раунд (исключая таланты, разрешающие это), вы можете атаковать каким-нибудь одним на выбор. Другое одноручное оружие достаточно велико для владения двумя руками и нанесения дополнительного урона при использовании в качестве двуручного оружия.

Выбор оружия

Если таланты вашего класса не содержат ключевых слов «оружие», просто выберите оружие, с которым вы опытны и которое хотели бы использовать. Если же вы воин, или представитель другого класса, чьи таланты связаны с оружейными группами, стоит позаботиться об оружии больше других персонажей. Хорошо обдумайте выбор талантов для использования с избранным оружием, и наоборот.

Стоит позаботиться и о рукопашном и о дальнобойном сражении, даже если в чём-то будете не так эффективны. Выберите по одному виду оружия обоих видов. И когда летающее чудовище будет уносить ноги, вы не будете стоять без дела, осыпая его лишь проклятьями.

Группы оружия

Разное оружие с похожими свойствами образует группы оружия. Они используются примерно одинаково и одинаково подходят для определённых видов атак. В игре некоторые таланты и черты работают только когда вы атакуете оружием определенной группы.

Если оружие подходит более чем для одной группы, то вы можете использовать его с талантами, требующими оружия любой из этих групп. Например, алебарда — и древковое оружие и топор, вы можете использовать таланты, дающие дополнительные преимущества при использовании древкового оружия или топоров.

Арбалет: По существу это небольшой металлический лук, размещенный на ложе, оснащенном механическим спусковым крючком. Арбалетом нужно лишь прицелиться и нажать на спусковой крючок. Арбалеты популярны, так как не требуют особого мастерства для использования, а тугая натяжка металлического лука обеспечивает его солидной мощью.

Боевой Посох: В сущности боевой посох — это длинный кусок древесины или другого материала, примерно одинакового диаметра по всей своей длине.

Булава: Во многом, как и молоты, булавы — тупое оружие с утяжелённым навершием, но более сбалансированное. Им наносятся дробящие удары.

Древковое оружие: Древковое оружие это боевая часть, насаженная на длинное древко. Все виды древкового оружия попадают под другие категории оружия, обычно это «топоры», «тяжелые клинки» или «копья». Древковое оружие — оружие с досягаемостью.

Кирка: Утяжелённая как булава или топор кирка обладает вытянутым остроконечным навершием, предназначенным для протыкания и нанесения глубоких ран.

Копьё: Благодаря колющему наконечнику на длинном древке копьё великолепно подходит для выпадов.

Лёгкий клинок: Лёгкий клинок это больше точность, чем мощь. Филигранные атаки, выпады и проворность в защите — вот сильные стороны этого оружия.

1. Боевой посох; 2. Метательное копьё; 3. Палица; 4. Кинжал; 5. Ручной арбалет; 6. Моргенштерн; 7. Коса; 8. Арбалет; 9. Дубинка; 10. Праща; 11. Булава; 12. Серп; 13. Копьё

Лук: Лук — упругое, но гибкое древко, стянутое привязанной к разным концам тетивой. Это стрелковое оружие, используемое для стрельбы стрелами. Нужно обладать определенной сноровкой для его эффективного использования, а в руках эксперта лук может стать чрезвычайно смертоносным.

Молот: У молотов приделанное к рукоятке тупое тяжёлое навершие, с одной или более плоскостью ударной поверхности.

Невооружённый: Когда вы бьете противника кулаком, ногой, локтём, коленом или даже головой, вы совершаете невооружённую атаку. Простая невооружённая атака считается атакой импровизированным оружием. Существа с естественным оружием, способные бить когтями или кусать, считаются опытными в использовании естественного оружия.

Праща: Праща это кожаный ремешок, используемый для метания камней или металлических ядрышек. Это метательное оружие.

Топор: Топоры — оружие со смещённой к концу боевой частью, наносящей серьезные раны. Вес топора делает его превосходным для нанесения дробящих ударов.

Тяжёлый клинок: Это сбалансированное оружие с острой кромкой. Здесь сочетается точность лёгких клинков с тяжестью топоров. Таким оружием удобнее рубить, чем колоть.

Цеп: У оружия этой группы есть гибкая часть. Обычно это кусок цепи, соединяющая рукоять с боевой частью.

Сила или ловкость?

Как правило, атака, совершаемая вами, определяет используемую для этого характеристику. Талант говорит, делаете ли вы атаку Силой, Ловкостью или атаку, основанную на другой характеристике. А при стандартной атаке используемая характеристика определяется используемым оружием.

Стандартная атака рукопашным оружием — это всегда атака Силой. А дальнобойная атака это обычно атака Ловкостью, исключая оружие со свойством «тяжёлое метательное» (см. ниже).

Свойства оружия

Свойства оружия определяют дополнительные характеристики, которыми обладает оружие разных групп.

Высококритичное: Такое оружие наносит больше урона, когда совершается критическое попадание. Критическое попадание причиняет максимальный урон оружием и дополнительно 1[Ор] с 1 по 10 уровень, 2[Ор] с 11 по 20 уровень и 3[Ор] с 21 по 30 уровень.

Дополнительное: Дополнительное оружие настолько легко, что вы можете эффективно атаковать

WAYNE ENGLAND (2)

1. Алебарда; 2. Длинный лук; 3. Ручной топор; 4. Короткий меч; 5. Короткий лук; 6. Длинный меч; 7. Кувалда; 8. Секира; 9. Боевая кирка; 10. Полуторный меч; 11. Боевой молот; 12. Цеп; 13. Боевой топор; 14. Метательный молот; 15. Скимитар; 16. Глефа

им, в то время как держите оружие в основной руке. Вы не можете атаковать и тем и другим оружием в один ход, если не обладаете талантом, позволяющим это, но можете атаковать любым из них.

Досягаемость: Оружием с досягаемостью вы можете атаковать противников за 2 клетки от вас также хорошо, как и соседних, не перенося штрафов к попаданию. Вы всё еще делаете провоцированные атаки только по соседним противникам. Вы также можете окружать только будучи в соседней с противником клетке.

Зарядка: Дальнобойное оружие, использующее снаряды, включая луки, арбалеты и пращи, требует какое-либо время для зарядки. Если в таблице «дальнобойное оружие» указано «зарядка свободным», это означает, что вы достаете и заряжаете амуницию свободным действием, практически, частью действия для атаки оружием. Любое оружие со свойством зарядки требует использования двух рук для проведения зарядки, даже если вы можете использовать лишь одну руку для атаки (праща, например, одноручное оружие, но вам понадобится свободная рука, чтобы зарядить ее). Арбалет — «зарядка малым», это значит, что требуется малое действие для зарядки болта. Если талант позволяет поражать множественные цели, то дополнительное время для зарядки учтено талантом.

Лёгкое метательное: Стандартная дальнобойная атака лёгким метательным оружием использует вашу Ловкость. Лёгкое метательное оружие не наносит такого урона как тяжёлое метательное, но при помощи некоторых талантов вы можете метнуть сразу несколько штук.

Маленькое: Это свойство может быть у двуручного или универсального оружия, которое Маленький персонаж способен использовать таким же образом, что и Средний персонаж. Полурослик, к примеру, может использовать короткий лук, хотя полурослики обычно не могут использовать двуручное оружие.

Тяжёлое метательное: Вы бросаете метательное оружие руками, а не запуская как снаряд. Стандартная дальнобойная атака тяжёлым метательным оружием использует вашу Силу вместо Ловкости для бросков атаки и урона.

Универсальное: Универсальное оружие — одноручное, но вы можете использовать его двумя руками. При этом вы причиняете 1 дополнительную единицу урона, когда совершаете бросок урона оружием.

Маленькие персонажи, такие как полурослики, должны использовать универсальное оружие двумя руками и при этом они не причиняют дополнительный урон.

Рукопашное оружие

Простое рукопашное оружие

Одноручное

Оружие	Проф.	Урон	Дальность	Цена	Вес	Группа	Свойства
Булава	+2	1к8	—	5 зм	6 ф	Булава	Универсальное
Дубинка	+2	1к6	—	1 зм	3 ф	Булава	—
Кинжал	+3	1к4	5/10	1 зм	1 ф	Лёгкий клинок	Дополнительное, лёгкое метательное
Копье	+2	1к8	—	5 зм	6 ф	Копьё	Универсальное
Метательное копьё	+2	1к6	10/20	5 зм	2 ф	Копьё	Тяжёлое метательное
Серп	+2	1к6	—	2 зм	2 ф	Лёгкий клинок	Дополнительное

Двуручное

Оружие	Проф.	Урон	Дальность	Цена	Вес	Группа	Свойства
Боевой посох	+2	1к8	—	5 зм	4 ф	Посох	—
Коса	+2	2к4	—	5 зм	10 ф	Тяжёлый клинок	—
Моргенштерн	+2	1к10	—	10 зм	8 ф	Булава	—
Палица	+2	2к4	—	1 зм	10 ф	Булава	—

Воинское рукопашное оружие

Одноручное

Оружие	Проф.	Урон	Дальность	Цена	Вес	Группа	Свойства
Боевая кирка	+2	1к8	—	15 зм	6 ф	Кирка	Высококритичное, универсальное
Боевой молот	+2	1к10	—	15 зм	5 ф	Молот	Универсальное
Боевой топор	+2	1к10	—	15 зм	6 ф	Топор	Универсальное
Длинный меч	+3	1к8	—	15 зм	4 ф	Тяжёлый клинок	Универсальное
Короткий меч	+3	1к6	—	10 зм	2 ф	Лёгкий клинок	Дополнительное
Метательный молот	+2	1к6	5/10	5 зм	2 ф	Молот	Дополнительное, тяжёлое метательное
Рапира	+3	1к8	—	25 зм	2 ф	Лёгкий клинок	—
Ручной топор	+2	1к6	5/10	5 зм	3 ф	Топор	Дополнительное, тяжёлое метательное
Скимитар	+2	1к8	—	10 зм	4 ф	Тяжёлый клинок	Высококритичное
Цеп	+2	1к10	—	10 зм	5 ф	Цеп	Универсальное

Двуручное

Оружие	Проф.	Урон	Дальность	Цена	Вес	Группа	Свойства
Алебарда	+2	1к10	—	25 зм	12 ф	Древковое оружие, топор	Досягаемость
Глефа	+2	2к4	—	25 зм	10 ф	Древковое оружие, тяжёлый клинок	Досягаемость
Двуручный меч	+3	1к10	—	30 зм	8 ф	Тяжёлый клинок	—
Длинное копьё	+2	1к10	—	10 зм	9 ф	Древковое оружие, копьё	Досягаемость
Кувалда	+2	2к6	—	30 зм	12 ф	Молот	—
Секира	+2	1к12	—	30 зм	12 ф	Топор	Высококритичное
Тяжелый цеп	+2	2к6	—	25 зм	10 ф	Цеп	—
Фальчион	+3	2к4	—	25 зм	7 ф	Тяжёлый клинок	Высококритичное

Превосходное рукопашное оружие

Одноручное

Оружие	Проф.	Урон	Дальность	Цена	Вес	Группа	Свойства
Полуторный меч	+3	1к10	—	30 зм	6 ф	Тяжёлый клинок	Универсальное
Катар	+3	1к6	—	3 зм	1 ф	Лёгкий клинок	Высококритичное, Дополнительное

Двуручное

Оружие	Проф.	Урон	Дальность	Цена	Вес	Группа	Свойства
Шипованая цепь	+3	2к4	—	30 зм	10 ф	Цеп	Досягаемость

ИМПРОВИЗИРОВАННОЕ РУКОПАШНОЕ ОРУЖИЕ

Одноручное

Оружие	Проф.	Урон	Дальность	Цена	Вес	Группа	Свойства
Любое*	Нет	1к4	—	—	1—5 ф	Нет	—
Невооружённая атака	Нет	1к4	—	—	—	Невооружённый	—

Двуручное

Оружие	Проф.	Урон	Дальность	Цена	Вес	Группа	Свойства
Любое*	Нет	1к8	—	—	6—12 ф	Нет	—

** Импровизированное оружие — это всё, что может попасться вам под руку, от камня до стула.*

Дальнобойное оружие

ПРОСТОЕ ДАЛЬНОБОЙНОЕ ОРУЖИЕ

Одноручное

Оружие	Проф.	Урон	Дальность	Цена	Вес	Группа	Свойства
Праща	+2	1к6	10/20	1 зм	0 ф	Праща	Зарядка свободным
Ручной арбалет	+2	1к6	10/20	25 зм	2 ф	Арбалет	Зарядка свободным

Двуручное

Оружие	Проф.	Урон	Дальность	Цена	Вес	Группа	Свойства
Арбалет	+2	1к8	15/30	25 зм	4 ф	Арбалет	Зарядка малым

ВОИНСКОЕ ДАЛЬНОБОЙНОЕ ОРУЖИЕ

Двуручное

Оружие	Проф.	Урон	Дальность	Цена	Вес	Группа	Свойства
Длинный лук	+2	1к10	20/40	30	3 ф	Лук	Зарядка свободным
Короткий лук	+2	1к8	15/30	25 зм	2 ф	Лук	Зарядка свободным, маленький

ПРЕВОСХОДНОЕ ДАЛЬНОБОЙНОЕ ОРУЖИЕ

Одноручное

Оружие	Проф.	Урон	Дальность	Цена	Вес	Группа	Свойства
Сюрикен (5)	+3	1к4	6/12	1 зм	1/2 ф	Лёгкий клинок	Лёгкое метательное

ИМПРОВИЗИРОВАННОЕ ДАЛЬНОБОЙНОЕ ОРУЖИЕ

Одноручное

Оружие	Проф.	Урон	Дальность	Цена	Вес	Группа	Свойства
Любое*	Нет	1к4	5/10	—	1 ф	Нет	—

** Импровизированное оружие — это всё, что может попасться вам под руку, от камня до стула.*

Чтение таблицы оружия

Запись об оружии содержит следующую информацию в колонках таблицы.

Оружие: Название оружия

Проф.: Опытность в использовании оружия даёт вам при возможности бонус владения к броскам атаки, указанный здесь. Некоторое оружие более точное чем другое. Если вы неопытны во владении этим оружием, вы не получаете этот бонус.

Урон: Кость урона оружия. Когда при помощи таланта наносится количество костей урона оружия (4[Ор]), вы бросаете те кости, которые указаны в строке. Если урон оружия выражается несколькими костями, то вы бросаете это количество костей указанное количество раз. Например, фальчион (чей урон равен 2к4) наносит 8к4 урона при использовании с талантом, наносящим 4[Ор] при попадании.

Дальность: Оружие, способное поражать с расстояния, обладает дальностью. Число, указанное до черты, отображает нормальную дальность (в клетках) для атаки. Число после косой черты отображает максимальную дальность атаки; атака на расстояние, превышающее нормальную дальность, но не превышающее максимальную дальность, терпит штраф -2 к броску атаки. Клетки дальше второго числа находятся вне дальности поражения и не могут быть поражены этим оружием. Если у рукопашного оружия указана дальность, то его можно метать как лёгкое метательное или тяжёлое метательное оружие. Обозначение «—» говорит о том, что оружие не может поражать с расстояния.

Цена: Стоимость оружия в золотых монетах. Обозначение «—» говорит о том, что у оружия нет стоимости.

Вес: Вес оружия в фунтах.

Группа и свойства: Эти термины описаны на стр. 215—217.

1. Шипованая цепь; 2. Рапира; 3. Сюрикен; 4. Двуручный меч; 5. Фальчион; 6. Катар

Оружие и размер

Таблица оружия рассчитана на Среднего владельца, к числу которых принадлежит большинство персонажей. Для персонажей и существ большего или меньшего размера, чем Средний, есть специальные правила.

Маленькие персонажи используют то же оружие, что и Средние. Однако Маленькие персонажи (такие как полурослики) не могут использовать двуручное оружие. Когда Маленький персонаж использует универсальное оружие, то использует его как двуручное, не нанося при этом дополнительного урона.

Большие, Огромные и Гигантские существа используют оружие по своему размеру. Каждая категория, которая больше Средней, увеличивает кость урона оружия на один размер.

Одноручное
1к4→1к6→1к8→1к10→1к12→2к6→2к8→2к10

Двуручное
1к8→2к4→1к10→1к12→2к6→2к8→2к10

Таким образом, длинный меч Большого огненного великана причиняет 1к10 урона вместо 1к8, а Большой боевой посох будет наносить 2к4 урона.

Большие существа могут использовать двуручное оружие, предназначенное для существ на одну категорию размера меньше, чем они сами, как одноручное. Огненный великан (Большой) может использовать человеческий двуручный меч одной рукой, и огненный титан (Огромный) будет использовать двуручный меч огненного великана также одной рукой. Существо никак не может использовать меньшее одноручное оружие; его рука слишком велика для эффективного владения.

Существо не может использовать оружие, изготовленное для существ больше, чем оно само. Человек не может нормально обхватить рукоятку кинжала огненного гиганта, что не позволяет использовать его как эффективное оружие.

Когда существо, обладающее естественной досягаемостью, использует оружие с досягаемостью, оружие увеличивает естественную досягаемость существа на 1 клетку.

Посеребренное оружие

Некоторые чудовища, такие как оборотни, чувствительны к атакам посеребренным оружием. Одно оружие, 30 стрел, 10 арбалетных болтов, 20 ядер пращи или 5 сюрикенов, могут быть посеребрены за 500 зм. Эта стоимость — не только цена серебра, но и время, и опыт необходимые для нанесения серебра не в ущерб эффективности оружия.

Продажа снаряжения

Вы не можете продавать обычные доспехи, оружие или предметы снаряжения, только если этого не допускает ваш Мастер. В этом случае вы получаете одну пятую часть рыночной цены вещи. Предметы искусства или превосходные вещи, обладающие специфической ценностью, такие как золотой кинжал, стоящий 100 зм, продаются за их полную цену.

WAYNE ENGLAND

ПРЕДМЕТЫ СНАРЯЖЕНИЯ

Для успеха вашего отряда необходимы припасы, от еды до факелов. Предполагается, что у вас изначально есть только одежда, и перед вашим первым приключением вам нужно экипироваться оружием, доспехами и прочими вещами.

Боеприпасы: Стрелы идут в колчане по тридцать штук, арбалетные болты — в футляре по двадцать штук и ядра пращи — в мешочке по двадцать штук. Боеприпасы используются при стрельбе из стрелкового оружия.

Вечногорящий факел: Такой факел никогда не тухнет. Он светится волшебным огнем, но не греет, так что вы можете хранить его в сумке или мешке. Вы не можете им ничего поджечь.

Воровские инструменты: Чтобы применять навык Воровства соответствующим образом, вам нужны правильные щупы, отмычки, зажимы и прочие мелочи. Воровские инструменты обеспечивают бонус +2 к проверкам Воровства для вскрывания замков и обезвреживания ловушек.

Книга заклинаний: Волшебники хранят заклинания на день, заклинания-приёмы и изученные ритуалы в книге заклинаний.

Компоненты ритуала: Эти предметы необходимы ритуальным заклинателям. Вы тратите столько золота на компоненты, сколько вам нужно, или же сколько можете. Смотрите главу 10 для большей информации по ритуалам.

Магические инструменты: Волшебники используют сферы, палочки или посохи для фокусировки своих заклинаний, в то время как колдуны используют жезлы или палочки. Использование неволшебных инструментов не приносит выгоды. Вы можете приобрести волшебные инструменты для получения бонуса улучшения к броскам атаки и урона с вашими магическими талантами. Инструменты-посохи могут также использоваться в качестве обычных боевых посохов.

Набор скалолаза: Этот набор включает все необходимые вещи, указанные в таблице ниже: зацеп, маленький молот и десять крюков. При использовании набора скалолаза, вы получаете бонус +2 к проверкам Атлетики для лазания.

Походный хлеб: Этот волшебный хлеб насыщает и обеспечивает всеми необходимыми питательными веществами всего с нескольких кусочков, так что вы будете обеспечены едой на долгое путешествие, без многочисленных пакетов с едой.

Ритуальная книга: Ритуальные заклинатели используют ритуальные книги для проведения ритуалов.

Светожезл: Этот предмет, наполненный слабой магией, излучает яркий свет в радиусе 20 клеток в течение 4 часов, после чего рассыпается.

Символ веры: Эти символы, тщательно изготовленные из драгоценных металлов, служат жрецам и паладинам для фокусировки их молитв. Использование неволшебных символов веры не приносит выгоды. Вы можете приобрести волшебные символы веры для получения бонуса улучшения к броскам атаки и урона вашими духовными талантами.

Стандартный набор искателя приключений: В этот набор входят все необходимые вещи, указанные в таблице идущей ниже группой: рюкзак, спальник, кремень и кресало, поясная сумка, два светожезла, еда на десять дней, 50 футов (15 метров) пеньковой веревки и бурдюк.

DAVID GRIFFITH

СНАРЯЖЕНИЕ ИСКАТЕЛЕЙ ПРИКЛЮЧЕНИЙ

Предмет	Цена	Вес
Боеприпасы		
Арбалетные болты (20)	1 зм	2 ф
Стрелы (30)	1 зм	3 ф
Ядра пращи (20)	1 зм	5 ф
Верёвка, шёлковая (50 футов [15 метров])	10 зм	5 ф
Вечногорящий факел	50 зм	1 ф
Воровские инструменты	20 зм	1 ф
Книга заклинаний	50 зм	3 ф
Компоненты ритуала	Разная	—
Магические инструменты		
Волшебная палочка	7 зм	—
Жезл	12 зм	2 ф
Посох	5 зм	4 ф
Сфера	15 зм	2 ф
Набор скалолаза	2 зм	11 ф
Зацеп	1 зм	4 ф
Крюки (10)	5 см	5 ф
Молоток	5 см	2 ф
Палатка	10 зм	20 ф
Походный хлеб (10 дней)	50 зм	1 ф
Превосходная одежда	30 зм	6 ф
Ритуальная книга	50 зм	3 ф
Свеча	1 мм	—
Символ веры	10 зм	1 ф
Стандартный набор искателя приключений	15 зм	33 ф
Бурдюк	1 зм	4 ф
Верёвка, пеньковая (50 футов [15 метров])	1 зм	10 ф
Кремень и кресало	1 зм	—
Поясная сумка (пустая)	1 зм	0,5 ф
Рацион, походный (10 дней)	5 зм	10 ф
Рюкзак (пустой)	2 зм	2 ф
Спальник	1 зм	5 ф
Светожезлы (2)	4 зм	2 ф
Сундук (пустой)	2 зм	25 ф
Факел	1 см	1 ф
Фляга (пустая)	3 мм	1 ф
Фонарь	7 зм	2 ф
Масло (1 пинта [0,5 литра])	1 см	1 ф
Цепь (10 футов [3 метра])	30 зм	2 ф

Пища, питье и постой

Когда вы не странствуете по дикой местности, то можете насладиться комфортом деревни или города — мягкой постелью в таверне и горячей едой на столе.

Предмет	Цена
Пища	
Еда, обычная	2 см
Еда, роскошная	5 зм
Питье	
Эль, кувшин	2 см
Вино, бутылка	5 зм
Постой в таверне (в день)	
Обычная комната	5 см
Комфортабельная комната	2 зм

Верховые животные и транспорт

Как описано в 8 главе, верховые животные и повозки могут увеличить вашу скорость или количество перевозимых вещей в странствии. В этой таблице указана цена разных видов транспорта, а также перевозимый ими вес. Для верховых животных показана нормальная нагрузка, тяжелая нагрузка и максимальная тяга (смотрите «переноска, подъем и перетаскивание» ниже). Для транспорта указан максимальный перевозимый вес.

Верховое животное или транспорт	Стоимость	Грузоподъемность
Боевой конь*	680 зм	262 / 525 / 1312 ф
Верховая лошадь*	75 зм	237 / 475 / 1187 ф
Весельная лодка	50 зм	600 ф
Парусное судно	10000 зм	150 тонн
Телега или фургон	20 зм	1 тонна

** Четырехногие могут перевозить на 25% больше, чем двуногие.*

Переноска, подъем и перетаскивание

У искателей приключений много снаряжения. Когда этот объем становится запредельным, вы становитесь замедлены, а ваши способности — ограничены. Переносимое вами имущество может изредка становиться камнем преткновения, вам не нужно подсчитывать переносимый вес до тех пор, пока это не актуально.

Бывает так, что вам необходимо знать, как много вы можете тянуть или толкать по земле — достаточно ли вы сильны, чтобы сдвинуть статую, закрывающую проход? Эта информация зависит от показателя вашей Силы.

Умножьте показатель вашей силы на 10. Это вес в фунтах, переносимый вами без штрафов. Это **нормальная нагрузка**.

Удвойте это число (Сила × 20). Это максимальный вес, который вы способны оторвать от земли. Если вы пытаетесь нести такой вес, вы станете замедленным. Переноска такого веса требует двух рук, так что вы становитесь чрезвычайно неэффективны. Это **тяжёлая нагрузка**.

Пятикратная нормальная нагрузка (Сила × 50) это максимальный вес, который вы способны тянуть или толкать по земле. Вы замедлены, если пытаетесь тянуть или толкать больше веса, чем можете переносить без штрафа, и вы не можете тянуть или толкать такой тяжелый вес через труднопроходимую местность. Это **максимальная тяга**.

Ваш Мастер может запретить вам переносить некоторые объекты, невзирая на значение вашей Силы, просто потому, что предмет объёмный или громоздкий. Также ваш Мастер может попросить вас совершить проверку Силы для того, чтобы столкнуть или сдвинуть что-либо тяжёлое в напряжённой ситуации, например, в течение битвы.

Магические предметы

При продвижении в уровне обычное снаряжение, купленное на заре вашей карьеры, становится менее полезным; его затмевают магические предметы, полученные в ваших приключениях. Магические доспехи, способные скрыть вас в тени, магическое оружие, способное вспыхнуть пламенем, магические кольца, делающие вас невидимыми или *камни Йоун*, летающие вокруг вашей головы и наделяющие вас великими способностями — эти предметы улучшают и дополняют ваши классовые таланты, а также атаки и защиты.

У магических предметов есть уровни, как у персонажей, талантов и чудовищ. Уровень предмета — основная единица его силы, говорящая о примерном уровне персонажа, использующего этот предмет. На практике у вашего персонажа могут оказаться несколько предметов на 3—4 уровня выше его уровня, и те, которые на несколько уровней ниже. Нет никаких штрафов на использование или приобретение предметов, основанных на их уровне, кроме невозможности проведения ритуала Заколдовать Магический Предмет (стр. 303) для создания предмета, уровнем выше вашего. Если же по каким-то причинам ваш персонаж 10 уровня нашел магический меч 20 уровня, то он может использовать его с полным эффектом.

Иногда вы можете купить магические предметы так же как и обычное снаряжение. Большая редкость найти лавку или рынок, повседневно торгующий магическими предметами, пусть даже самого низкого уровня. В некоторых фантастических местах, таких как Медный Город в сердце Стихийного Хаоса, есть подобные рынки, но это скорее исключение, чем правило. Ваш Мастер может сказать, что вы должны найти продавца необходимого предмета, или провести некие исследования, но обычно вы можете приобрести любой предмет, на который хватит средств.

Также вы можете провести ритуал Зачарования Магического Изделия для создания вещи вашего или ниже уровня. Сводя этот момент к денежным отношениям, создание предмета — это то же самое, что и его покупка: вы тратите сумму, необходимую для покупки предмета, и получаете его. Некоторые Мастера предпочтительнее относятся к зачарованию предметов персонажами, нежели к их покупке, особенно, когда это касается более мощных предметов.

В процессе приключений вы наталкиваетесь на магические предметы, найденные в сокровищах. Зачастую эти предметы много выше вашего уровня — то, что вы не в состоянии зачаровать или просто купить. Хорошо когда эти предметы кто-либо из вашего отряда может эффективно использовать, ведь это делает их весьма полезным сокровищем.

Если вы находите предмет, который не хотите сохранять, или предмет, заменяющий уже имеющийся у вас, и в том, и в другом случае, вы можете продать предмет или снять с него магию (при помощи ритуала Расколдовать Магический Предмет; смотрите стр. 311). Это невыгодно для вас — цена продажи предмета всего лишь 1/5 обычной цены предмета. Это значит, что продажа приносит вам достаточно денег для покупки или зачарования предмета на 5 уровней ниже оригинального.

Определение магических предметов

Обычно свойства и таланты магических предметов определяют на привале. Лишь подержав несколько минут предмет, вы узнаете, что это за предмет и что он делает. Вы можете определить один магический предмет за один привал.

Некоторые магические предметы могут быть чуть сложнее в определении, такие как проклятые или необычные предметы, или мощные магические артефакты. Ваш Мастер может попросить совершить проверку Магии для определения их свойств, а возможно, вам придётся отправиться на поиски ритуала, определяющего или открывающего силы уникального предмета.

Цены

Покупная цена постоянной магической вещи зависит от её уровня, как показано в таблице ниже. Покупная цена расходуемых предметов (таких как зелья и эликсиры) много меньше цены постоянного предмета того же уровня.

ЦЕНЫ МАГИЧЕСКИХ ПРЕДМЕТОВ

Уровень предмета	Покупная цена (зм)	Продажная цена (зм)*
1	360	72
2	520	104
3	680	136
4	840	168
5	1 000	200
6	1 800	360
7	2 600	520
8	3 400	680
9	4 200	840
10	5 000	1 000
11	9 000	1 800
12	13 000	2 600
13	17 000	3 400
14	21 000	4 200
15	25 000	5 000
16	45 000	9 000
17	65 000	13 000
18	85 000	17 000
19	105 000	21 000
20	125 000	25 000
21	225 000	45 000
22	325 000	65 000
23	425 000	85 000
24	525 000	105 000
25	625 000	125 000
26	1 125 000	225 000
27	1 625 000	325 000
28	2 125 000	425 000
29	2 625 000	525 000
30	3 125 000	625 000

** Или равнозначный золоту объем ресидуума, получаемый при снятии магии с предмета*

Продажная цена магического предмета (сумма, получаемая ИП за продажу или за снятие магии с предмета) равна 1/5 его покупной цены. Указанные цены предметов — базовые. Актуальная стоимость покупки магического предмета зависит от спроса и предложения, и может превышать на 10—40% базовую цену.

Категории магических предметов

Магические предметы делятся на семь обширных категорий: доспехи, оружие, инструменты, одежда, кольца, чудесные предметы и зелья. Предметы одной категории обладают схожими эффектами — всё магическое оружие обеспечивает бонусами при атаке им, а вся магическая обувь обладает талантами, касающимися передвижения. С другой стороны, несмотря на обобщения, магические предметы обладают весьма различными талантами и свойствами.

Категория одежды делится на группы по типу — например, предметы, носимые на голове и на ногах. Это ячейки предметов, обеспечивающие разумный предел количеству носимых и используемых предметов. Вы можете получать преимущества от ношения только одного предмета на ячейке рук, даже если ничто вам не мешает носить наручи и щит одновременно. Вы получаете выгоду только от одетого первым предмета; любые другие предметы, одетые в ту же самую ячейку, не функционируют, пока вы не снимете первый предмет. Иногда это ограничено просто физически — вы не можете носить сразу два шлема.

Чудесные предметы — это разнообразие полезных инструментов от *сумки вкладов* до *ковра-самолета*. В описании каждого предмета указывается, каким образом персонаж получает их эффекты.

Все магические доспехи дают вам бонус улучшения вашего Класса Доспехов. Всё магическое оружие и инструменты дают вам бонус улучшения к броскам атаки и урона при совершении ими атак. Все накидки, амулеты и прочие предметы ячейки шеи дают вам бонус улучшения к Стойкости, Реакции и Воле. Другие магические предметы, обычно, не обеспечивают бонусами эти числовые характеристики, хотя есть и исключения.

Дальше в главе приводятся магические предметы разнообразных уровней в алфавитном порядке в пределах своих категорий.

Чтение магических предметов

Это пример магического предмета, оружие *святой мститель*:

Святой мститель Уровень 25+ редкий

Наиболее желанное оружие любого паладина

Урв 25 +5 625 000 зм Урв 30 +6 3 125 000 зм

Оружие: Молот, топор, тяжёлый клинок

Улучшение: Броски атаки и урона

Критический: +1к6 урона излучением за каждый плюс и вы можете использовать исцеление

Свойство: Святой мститель причиняет дополнительный урон излучением 1к10 при использовании таланта для совершения атаки с ключевым словом «излучение».

Талант (На день): Малое действие. Вы и все союзники в пределах 10 клеток от вас получаете бонус таланта +5 к Стойкости, Реакции и Воле до конца вашего следующего хода.

Особенность: *Святой мститель* может быть использован в качестве символа веры. При таком использовании он добавляет свой бонус улучшения к броскам атаки и урона и дополнительный урон, обеспечиваемый его свойством (если это возможно). Вы не учитываете свой бонус владения при использовании *святого мстителя* в качестве инструмента.

Название и уровень

Название и уровень магического предмета указываются в первой строке описания. Если строка уровня предмета оканчивается знаком «+», то этот предмет доступен более чем в одном уровне. А предмет более высокого уровня обладает большим бонусом улучшения или более сильными свойствами и талантами.

Святой мститель доступен как предмет 25 уровня, а также в более мощном варианте.

Краткое описание

В следующей строке приводится краткое описание предмета, иногда объясняя, что он делает открытым текстом, а иногда выдавая специфическую информацию о внешнем виде, происхождении или о роли в мире. Этот материал не касается правил; если вы хотите знать точный эффект, смотрите текст ниже.

ANNE STOKES

Категория и цена

Следующая строка описывает возможные уровни магического предмета и бонусы улучшения (если применимо), с указанием цены каждой версии. Для оружия строкой ниже указывается, какие группы оружия могут быть наделены этим набором качеств, такая же информация указывается и для пяти типов доспехов (плюс одежда). Для инструментов указывается их специфический вид. Для предметов одежды в строке присутствует «ячейка предмета», показывающая место ношения предмета.

Покупная цена магического предмета это или одиночное число (для предметов с фиксированным уровнем), или список стоимостей, как в примере с *огнепоглощающими доспехами*.

Цена *святого мстителя* (как и его бонус улучшения) зависит от уровня. Версия 25 уровня — это оружие +5 и стоит оно 625 000 зм, а 30 уровня — оружие +6 со стоимостью в 3 125 000 зм. Оружием с такими характеристиками могут быть молоты, топоры и тяжёлые клинки.

Улучшение

Для предметов, дающих бонус улучшения, эта строка указывает, где этот бонус применяется: КД, другие защиты, броски атаки и урона.

Бонус улучшения магического оружия и инструментов применяется к броскам атаки и урона только когда вы используете таланты, передаваемые через оружие или инструмент (или напрямую из оружия или инструмента для предметов, обладающих атакующими талантами).

Например, атакующие таланты воина используются через оружие, поэтому он добавляет бонус улучшения оружия к броскам атаки и урона. Атакующие таланты волшебника используются через инструменты (волшебные палочки, посохи или сферы), поэтому он добавляет бонус улучшения инструмента к броскам атаки и урона.

В описании таланта указывается, применяется ли он через оружие или инструмент. В описании каждого класса в 4 главе указывается, каким инструментом (если каким-нибудь вообще можно) персонаж или класс способен пользоваться при использовании таланта. Например, жрец может носить символ веры для использования талантов, передающихся через инструменты, в то время как колдун может пользоваться жезлом или палочкой.

Ресидуум

Ресидуум — магическая субстанция, остающаяся после проведения ритуала Освобождения От Чар Магического Изделия. Эта мельчайшая серебристая пыль, которую некоторые называют концентрированной магией, является универсальным компонентом для ритуалов (смотрите 10 главу). В некоторых экзотических местах *ресидуум* — это деньги, применимые для перевода огромных состояний; *ресидуум* стоимостью 10 000 зм весит как одна золотая монета и занимает чуть больше места. Таким образом, 1 фунт *ресидуума* стоит 500 000 зм, а умещается в поясной сумке.

Уровень магического предмета и его бонус улучшения взаимосвязаны. Предмет с бонусом +2 всегда от 6-го до 10-го уровня.

Уровень предмета	Бонус улучшения
1—5	+1
6—10	+2
11—15	+3
16—20	+4
21—25	+5
26—30	+6

Так как *святой мститель* — магическое оружие, его бонус улучшения добавляется к броскам атаки и урона владельца.

Критический

Для магического оружия и инструментов эта строка описывает, что случается, когда вы совершаете критическое попадание, используя этот предмет. Как и с бонусом улучшения, этот эффект применим только к атакам, передаваемым через оружие или инструмент (например, *магическая стрела* волшебника не подвержена эффекту критического попадания, описанного для магического кинжала этого волшебника).

Всё магическое оружие и инструменты наносят одну или более дополнительных костей урона при критическом попадании. Количество дополнительных костей равно бонусу улучшения предмета, а бросаемая кость зависит от конкретного оружия или инструмента (стандартная критическая кость — к6). Если не указано иначе, тип дополнительного урона тот же, что и нормальный урон этого оружия.

Помимо дополнительного урона, некоторое магическое оружие и инструменты производит другие эффекты при критическом попадании. Эта информация приводится в описании оружия. Атака, не причиняющая урон, также не причиняет его и при критическом попадании.

Святой мститель причиняет дополнительно 5к6 или 6к6 (зависит от бонуса улучшения) урона при критическом попадании, а также позволяет владельцу использовать исцеление.

Свойство

У некоторых магических предметов есть специальные постоянно активные (или активирующиеся в определённых случаях) свойства. Обычно свойства не требуют использования действий, но некоторые можно отключать (и включать обратно).

Когда вы держите в руках *святой мститель*, то все ваши таланты с ключевым словом «излучение» причиняют дополнительный урон, когда вы используете для их передачи оружие. Для этого свойства не требуется ни активация, ни выключение.

Талант

Некоторые магические предметы обладают особыми талантами. В этой строке, если она есть в описании предмета, указывается необходимое действие для активации таланта и его эффект. Иногда указывается состояние, в котором вы можете применить этот талант (например, если вы ранены).

Обычно таланты магических предметов используют те же правила, что и остальные таланты (т. е. у них есть дальность, форма и т. п.). Смотрите «как читать таланты» на странице 54.

Как и у расовых или классовых талантов, у талантов магических предметов часто указываются ключевые слова, обозначающие тип урона или эффекта. Когда вы используете магический предмет как часть расового или классового таланта, то применяются все ключевые слова, как таланта предмета, так и других талантов. Например, если паладин использует для атаки *пламенный меч* с талантом, причиняющим урон излучением, то талант причиняет и огненный урон и урон излучением.

Как и другие таланты, таланты магических предметов могут быть неограниченными талантами, талантами на сцену или талантами на день. Но для талантов магических предметов есть ещё две категории: таланты исцеления и расходуемые таланты.

Неограниченный: Эти таланты можно использовать так часто, как позволяют необходимые для использования виды действий.

На сцену: Эти таланты используются один раз за сцену и восстанавливаются на привале.

На день: Эти таланты используются один раз в день и восстанавливаются после продолжительного отдыха.

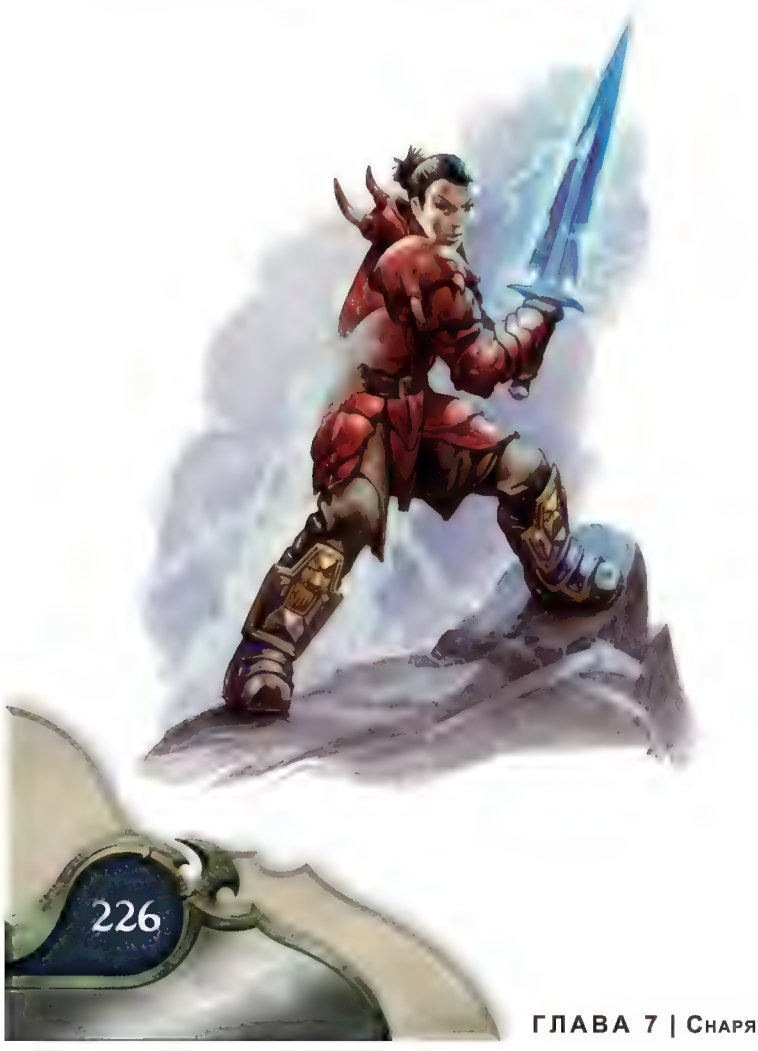
Исцеление: Вы начинаете с одним использованием таланта на день, как описано выше. Вы можете восстановить талант предмета, потратив стандартное действие для наполнения предмета своей жизненной энергией, израсходовав при этом своё исцеление. Такой расход исцеления не восстанавливает хитов, а стандартное действие тратится отдельно от действия, необходимого для активации таланта предмета.

Расходуемый: Некоторые предметы, такие как, зелья и эликсиры, содержат одноразовые таланты, которые исчезают после их использования.

Один раз в день вы можете использовать *святой мститель* для увеличения своих защит и защит ваших союзников. Этот талант восстанавливается после продолжительного отдыха.

Особенность

Если есть специальные правила или ограничения на использование предмета, то вы найдете их в этой строке.



ZOLTAN BOROS & GABOR SZIKSZAI

Доспехи

Магические доспехи добавляют бонус улучшения к КД, так что *темнометаллическая змеиная чешуя +5* суммарно добавляет +15 к Классу Доспехов владельца (10 за чешуйчатые доспехи и 5 за бонус улучшения). Если вы неопытны в ношении определённого типа доспехов, вы терпите штраф -2 к броскам атаки и Реакции, но, тем не менее, сохраняете бонус улучшения от магических доспехов.

Категория определяет тип доспехов, которые могут быть зачарованы данным набором качеств. «Любой» подразумевает все доспехи: тканевые, кожаные, из шкур, кольчужные, чешуйчатые и латные.

Вы можете изменять размер магических доспехов с помощью ритуала Заколдовать Магический Предмет (смотрите страницу 303).

Доспехи ангельской стали — Уровень 18+ необычный

Плетение этих доспехов сверкает серебристым светом Астрального Моря.

Урв 19	+4	105 000 зм	Урв 29	+6	2 625 000 зм
Урв 24	+5	525 000 зм			

Доспехи: Кольчужные

Улучшение: КД

Талант (На день): Немедленный ответ. Вы можете использовать этот талант, когда по вам попадает атака. Получите до конца сцены бонус таланта +2 к защите, на которую была направлена атака.

Доспехи боевой ковки — Уровень 5+ необычный

Дварфы и драконорождённые спорят, кто первым придумал эти доспехи.

Урв 5	+1	1 000 зм	Урв 20	+4	125 000 зм
Урв 10	+2	5 000 зм	Урв 25	+5	625 000 зм
Урв 15	+3	25 000 зм	Урв 30	+6	3 125 000 зм

Доспехи: Латные

Улучшение: КД

Свойство: Если вы используете свое второе дыхание, находясь в раненом состоянии, то восстанавливаете дополнительные 1к10 хитов.
Уровень 15 или 20: Восстановите 2к10 дополнительных хитов.
Уровень 25 или 30: Восстановите 3к10 дополнительных хитов.

Боевые эльфийские доспехи — Уровень 8+ необычный

Узор боевых эльфийских доспехов всегда содержит лесные мотивы.

Урв 8	+2	3 400 зм	Урв 23	+5	425 000 зм
Урв 13	+3	17 000 зм	Урв 28	+6	2 125 000 зм
Урв 18	+4	85 000 зм			

Доспехи: Кожаные, из шкур

Улучшение: КД

Свойство: Получите бонус предмета +5 к спасброскам от замедления и обездвиживания.

Талант (На сцену): Малое действие. Получите бонус таланта +2 к скорости до конца своего следующего хода.

Бритвенно-острые доспехи — Уровень 2+ необычный

Эти доспехи покрыты острыми краями и выступающими шипами.

Урв 2	+1	520 зм	Урв 17	+4	65 000 зм
Урв 7	+2	2 600 зм	Урв 22	+5	325 000 зм
Урв 12	+3	13 000 зм	Урв 27	+6	1 625 000 зм

Доспехи: Чешуйчатые

Улучшение: КД

Свойство: Когда враг совершает рукопашной атакой критическое попадание по вам, он получает урон 1к10 + модификатор Ловкости.
Уровень 12 или 17: Урон 2к10 + модификатор Ловкости.
Уровень 22 или 27: Урон 3к10 + модификатор Ловкости.

Возвышенные доспехи — Уровень 5+ необычный

Возвышенные доспехи желанны военачальниками и жрецами, так как они улучшают их исцеляющие таланты.

Урв 5	+1	1 000 зм	Урв 20	+4	125 000 зм
Урв 10	+2	5 000 зм	Урв 25	+5	625 000 зм
Урв 15	+3	25 000 зм	Урв 30	+6	3 125 000 зм

Доспехи: Кольчужные

Улучшение: КД

Талант (На день ✦ Исцеление): Малое действие. До конца вашего хода все персонажи, вылеченные одним из ваших талантов на сцену или на день, восстанавливают дополнительные хиты, равные 1к10 + ваш модификатор Харизмы.

Горные доспехи — Уровень 8+ необычный

Дварфы кузнецы объединили стихию земли с металлами, чтобы создать эти тяжёлые доспехи.

Урв 8	+2	3 400 зм	Урв 23	+5	425 000 зм
Урв 13	+3	17 000 зм	Урв 28	+6	2 125 000 зм
Урв 18	+4	85 000 зм			

Доспехи: Латные

Улучшение: КД

Талант (На сцену): Немедленное прерывание. Вы можете использовать этот талант, когда какой-нибудь эффект вас тянет, толкает или сдвигает. Уменьшите вынужденное движение на 1 клетку.
Уровень 18 или 23: Уменьшите вынужденное движение на 2 клетки.
Уровень 28: Уменьшите вынужденное движение на 3 клетки.

Доспех гидры — Уровень 13+ необычный

Для создания этого доспеха используется настоящая чешуя гидры.

Урв 13	+3	17 000 зм	Урв 23	+5	425 000 зм
Урв 18	+4	85 000 зм	Урв 28	+6	2 125 000 зм

Доспехи: Чешуйчатые

Улучшение: КД

Свойство: Когда враг совершает критическое попадание по вам, вы получаете регенерацию 5 до конца сцены.
Уровень 23 или 28: Вы получаете регенерацию 10.

Доспехи дварфов — Уровень 2+ необычный

Когда-то доступные только дварфам, ныне эти кованые лучшими кузнецами доспехи доступны всем, кто способен заплатить.

Урв 2	+1	520 зм	Урв 17	+4	65 000 зм
Урв 7	+2	2 600 зм	Урв 22	+5	325 000 зм
Урв 12	+3	13 000 зм	Урв 27	+6	1 625 000 зм

Доспехи: Кольчужные, чешуйчатые, латные

Улучшение: КД

Свойство: Получите бонус предмета к проверкам Выносливости, равный бонусу улучшения доспеха.

Талант (На день ✦ Исцеление): Свободное действие. Восстановите хиты, как если бы вы использовали исцеление.

Доспехи движения тени — Уровень 13+ необычный

Чернильные завитки ночи струятся из этих абсолютно чёрных доспехов.

Урв 13	+3	17 000 зм	Урв 23	+5	425 000 зм
Урв 18	+4	85 000 зм	Урв 28	+6	2 125 000 зм

Доспехи: Тканевые, кожаные

Улучшение: КД

Свойство: Получите бонус предмета к проверкам Скрытности, равный бонусу улучшения доспехов.

Талант (На сцену): Малое действие. Получите покров до начала своего следующего хода.
Уровень 23 или 28: Получите невидимость до начала своего следующего хода.

МАГИЧЕСКИЕ ДОСПЕХИ

Урв	Название	Цена (зм)	Категория
1	Магические +1	360	Любые
2	Бритвенно-острые +1	520	Чешуйчатые
2	Дварфов +1	520	Кольчужный, чешуйчатые, латные
3	Искателя +1	680	Любые
3	Лесные +1	680	Тканевые, кожаные, из шкур
3	Проклятой ковки +1	680	Кольчужные, чешуйчатые
3	Пылающие +1	680	Тканевые
3	Эладринов +1	680	Кольчужные
4	Кровавых ран +1	840	Кожаные, из шкур
4	Темнолист +1	840	Тканевые, кожаные, из шкур
4	Темнометаллические +1	840	Чешуйчатые, латные
5	Боевой ковки +1	1 000	Латные
5	Возвышенные +1	1 000	Кольчужные
5	Древесной коры +1	1 000	Из шкур, чешуйчатые
5	Кровавых нитей +1	1 000	Тканевые
5	Смертельных ран +1	1 000	Кожаные, из шкур
6	Магические +2	1 800	Любые
7	Бритвенно-острые +2	2 600	Чешуйчатые
7	Дварфов +2	2 600	Кольчужные, чешуйчатые, латные
7	Светолист +2	2 600	Тканевые, кожаные, из шкур
8	Боевые эльфийские +2	3 400	Кожаные, из шкур
8	Горные +2	3 400	Латные
8	Искателя +2	3 400	Любые
8	Лесные +2	3 400	Тканевые, кожаные, из шкур
8	Проклятой ковки +2	3 400	Кольчужные, чешуйчатые
8	Пылающие +2	3 400	Тканевые
8	Эладринов +2	3 400	Кольчужные
9	Кровавых ран +2	4 200	Кожаные, из шкур
9	Призрачные +2	4 200	Тканевые
9	Темнолист +2	4 200	Тканевые, кожаные, из шкур
9	Темнометаллические +2	4 200	Чешуйчатые, латные
10	Боевой ковки +2	5 000	Латные
10	Возвышенные +2	5 000	Кольчужные
10	Древесной коры +2	5 000	Из шкур, чешуйчатые
10	Кровавых нитей +2	5 000	Тканевые
10	Смертельных ран +2	5 000	Кожаные, из шкур

МАГИЧЕСКИЕ ДОСПЕХИ (продолжение)

Урв	Название	Цена (зм)	Категория
11	Магические +3	9 000	Любые
12	Бритвенно-острые +3	13 000	Чешуйчатые
12	Дварфов +3	13 000	Кольчужные, чешуйчатые, латные
12	Светолист +3	13 000	Тканевые, кожаные, из шкур
13	Боевые эльфийские +3	17 000	Кожаные, из шкур
13	Гидры +3	17 000	Чешуйчатые
13	Горные +3	17 000	Латные
13	Движения тени +3	17 000	Тканевые, кожаные
13	Искателя +3	17 000	Любые
13	Лесные +3	17 000	Тканевые, кожаные, из шкур
13	Проклятой ковки +3	17 000	Кольчужные, чешуйчатые
13	Пылающие +3	17 000	Тканевые
13	Эладринов +3	17 000	Кольчужные
14	Темнометаллические +3	21 000	Чешуйчатые, латные
14	Кровавых ран +3	21 000	Кожаные, из шкур
14	Темнолист +3	21 000	Тканевые, кожаные, из шкур
14	Огнепоглощающие +3	21 000	Латные
14	Призрачные +3	21 000	Тканевые
14	Погребальные +3	21 000	Кольчужные
15	Боевой ковки +3	25 000	Латные
15	Возвышенные +3	25 000	Кольчужные
15	Древесной коры +3	25 000	Из шкур, чешуйчатые
15	Кровавых нитей +3	25 000	Тканевые
15	Смертельных ран +3	25 000	Кожаные, из шкур
15	Шкуры тролля +3	25 000	Из шкур, чешуйчатые
16	Магические +4	45 000	Любые
17	Бритвенно-острые +4	65 000	Чешуйчатые
17	Дварфов +4	65 000	Кольчужные, чешуйчатые, латные
17	Светолист +4	65 000	Тканевые, кожаные, из шкур
18	Боевой эльфийский +4	85 000	Кожаные, из шкур
18	Гидры +4	85 000	Чешуйчатые
18	Горные +4	85 000	Латные
18	Движения тени +4	85 000	Тканевые, кожаные
18	Искателя +4	85 000	Любые
18	Лесные +4	85 000	Тканевые, кожаные, из шкур
18	Проклятой ковки +4	85 000	Кольчужные, чешуйчатые

Доспехи древесной коры — Уровень 5+ необычный

Зачарование делает материал доспехов прочнее и обеспечивает текстурой, похожей на кору дерева.

Урв 5	+1	1 000 зм	Урв 20	+4	125 000 зм
Урв 10	+2	5 000 зм	Урв 25	+5	625 000 зм
Урв 15	+3	25 000 зм	Урв 30	+6	3 125 000 зм

Доспехи: Из шкур, чешуйчатые

Улучшение: КД

Талант (На день): Малое действие. Получите бонус таланта +2 к КД до конца сцены. Всякий раз, когда атака попадает по вашему КД, уменьшите этот бонус на 1 (минимум 0).
Уровень 15 или 20: Получите бонус таланта +3.
Уровень 25 или 30: Получите бонус таланта +4.

Доспехи душевной ковки — Уровень 19+ необычный

Частичка вашей жизненной силы пропитывает эти латные доспехи, гарантируя вам моментальное облегчение там, где другие падут от боевых ран.

Урв 19	+4	105 000 зм	Урв 29	+6	2 625 000 зм
Урв 24	+5	525 000 зм			

Доспехи: Латные

Улучшение: КД

Свойство: Когда ваши хиты уменьшаются до 0 или ниже, вы остаётесь в сознании до конца своего следующего хода. Если в этот момент ваши хиты всё ещё ниже 1, вы падаете без сознания (или умираете) как обычно.

Доспехи искателя — Уровень 3+ необычный

Эти доспехи популярны среди искателей приключений, и они довольно просты в изготовлении.

Урв 3	+1	680 зм	Урв 18	+4	85 000 зм
Урв 8	+2	3 400 зм	Урв 23	+5	425 000 зм
Урв 13	+3	17 000 зм	Урв 28	+6	2 125 000 зм

Доспехи: Любые

Улучшение: КД

Талант (На день): Не действие. Получите бонус таланта +2 к только что совершённому спасброску; используйте новый результат.

МАГИЧЕСКИЕ ДОСПЕХИ (продолжение)

Урв	Название	Цена (зм)	Категория
18	Пылающие +4	85 000	Тканевые
18	Эладринов +4	85 000	Кольчужные
19	Ангельской стали +4	105 000	Кольчужные
19	Душевной ковки +4	105 000	Латные
19	Кровавых ран +4	105 000	Кожаные, из шкур
19	Огнепоглощающие +4	105 000	Латные
19	Погребальные +4	105 000	Кольчужные
19	Призрачные +4	105 000	Тканевые
19	Темнолист +4	105 000	Тканевые, кожаные, из шкур
19	Темнометаллические +4	105 000	Чешуйчатые, латные
20	Боевой ковки +4	125 000	Латные
20	Возвышенные +4	125 000	Кольчужные
20	Древесной коры +4	125 000	Из шкур, чешуйчатые
20	Кровавых нитей +4	125 000	Тканевые
20	Смертельных ран +4	125 000	Кожаные, из шкур
20	Шкуры тролля +4	125 000	Из шкур, чешуйчатые
21	Магические +5	225 000	Любые
22	Бритвенно-острые +5	325 000	Чешуйчатые
22	Дварфов +5	325 000	Кольчужные, чешуйчатые, латные
22	Светолист +5	325 000	Тканевые, кожаные, из шкур
23	Боевые эльфийские +5	425 000	Кожаные, из шкур
23	Гидры +5	425 000	Чешуйчатые
23	Горные +5	425 000	Латные
23	Движения тени +5	425 000	Тканевые, кожаные
23	Искателя +5	425 000	Любые
23	Лесные +5	425 000	Тканевые, кожаные, из шкур
23	Накидка седьмого ветра +5	425 000	Тканевые
23	Проклятой ковки +5	425 000	Кольчужные, чешуйчатые
23	Пылающие +5	425 000	Тканевые
23	Эладринов +5	425 000	Кольчужные
24	Ангельской стали +5	525 000	Кольчужные
24	Душевной ковки +5	525 000	Латные
24	Кровавых ран +5	525 000	Кожаные, из шкур
24	Огнепоглощающие +5	525 000	Латные
24	Погребальные +5	525 000	Кольчужные
24	Призрачные +5	525 000	Тканевые

МАГИЧЕСКИЕ ДОСПЕХИ (продолжение)

Урв	Название	Цена (зм)	Категория
24	Темнолист +5	525 000	Тканевые, кожаные, из шкур
24	Темнометаллические +5	525 000	Чешуйчатые, латные
25	Боевой ковки +5	625 000	Латные
25	Возвышенные +5	625 000	Кольчужные
25	Древесной коры +5	625 000	Из шкур, чешуйчатые
25	Кровавых нитей +5	625 000	Тканевые
25	Смертельных ран +5	625 000	Кожаные, чешуйчатые
25	Шкуры тролля +5	625 000	Из шкур, чешуйчатые
26	Магические +6	1 125 000	Любые
27	Бритвенно-острые +6	1 625 000	Чешуйчатые
27	Дварфов +6	1 625 000	Кольчужные, чешуйчатые, латные
27	Светолист +6	1 625 000	Тканевые, кожаные, из шкур
28	Боевые эльфийские +6	2 125 000	Кожаные, из шкур
28	Гидры +6	2 125 000	Чешуйчатые
28	Горные +6	2 125 000	Латные
28	Движения тени +6	2 125 000	Тканевые, кожаные
28	Искателя +6	2 125 000	Любые
28	Лесные +6	2 125 000	Тканевые, кожаные, из шкур
28	Накидка седьмого ветра +6	2 125 000	Тканевые
28	Проклятой ковки +6	2 125 000	Кольчужные, чешуйчатые
28	Пылающие +6	2 125 000	Тканевые
28	Эладринов +6	2 125 000	Кольчужные
29	Ангельской стали +6	2 625 000	Кольчужные
29	Душевной ковки +6	2 625 000	Латные
29	Кровавых ран +6	2 625 000	Кожаные, из шкур
29	Огнепоглощающие +6	2 625 000	Латные
29	Погребальные +6	2 625 000	Кольчужные
29	Призрачные +6	2 625 000	Тканевые
29	Темнолист +6	2 625 000	Тканевые, кожаные, из шкур
29	Темнометаллические +6	2 625 000	Чешуйчатые, латные
30	Боевой ковки +6	3 125 000	Латные
30	Возвышенные +6	3 125 000	Кольчужные
30	Древесной коры +6	3 125 000	Из шкур, чешуйчатые
30	Кровавых нитей +6	3 125 000	Тканевые
30	Смертельных ран +6	3 125 000	Кожаные, из шкур
30	Шкуры тролля +6	3 125 000	Из шкур, чешуйчатые

Доспехи кровавых нитей — Уровень 5+ необычный

Мастера-портные эладрины вплетали нити зачарованной крови в мягкую ткань для создания рубах или курток.

Урв 5	+1	1 000 зм	Урв 20	+4	125 000 зм
Урв 10	+2	5 000 зм	Урв 25	+5	625 000 зм
Урв 15	+3	25 000 зм	Урв 30	+6	3 125 000 зм

Доспехи: Тканевые

Улучшение: КД

Свойство: Когда вы ранены, вы получаете бонус предмета +2 к КД и спасброскам.

Доспехи кровавых ран — Уровень 4+ необычный

Эти доспехи алого оттенка сверкают кроваво-красным, когда их талант активирован.

Урв 4	+1	840 зм	Урв 19	+4	105 000 зм
Урв 9	+2	4 200 зм	Урв 24	+5	525 000 зм
Урв 14	+3	21 000 зм	Урв 29	+6	2 625 000 зм

Доспехи: Кожаные, из шкур

Улучшение: КД

Талант (Исцеление): Малое действие. Пока вы ранены, используйте эти доспехи, чтобы получить сопротивляемость 10 ко всем видам урона до конца своего следующего хода.
Уровень 14 или 19: Сопротивляемость 15 ко всем видам урона.
Уровень 24 или 29: Сопротивляемость 20 ко всем видам урона.

Лесные доспехи — Уровень 3+ обычный

Эти серо-бурые доспехи излюблены теми, кому нужно передвигаться как листу по лесному ветерку.

Урв 3	+1	680 зм	Урв 18	+4	85 000 зм
Урв 8	+2	3 400 зм	Урв 23	+5	425 000 зм
Урв 13	+3	17 000 зм	Урв 28	+6	2 125 000 зм

Доспехи: Тканевые, кожаные, из шкур

Улучшение: КД

Свойство: Получите бонус предмета к проверкам Атлетики и Скрытности, равный бонусу улучшения доспеха.

Магические доспехи — Уровень 1+ обычный

Набор стандартных, но эффективно зачарованных доспехов.

Урв 1	+1	360 зм	Урв 16	+4	45 000 зм
Урв 6	+2	1 800 зм	Урв 21	+5	225 000 зм
Урв 11	+3	9 000 зм	Урв 26	+6	1 125 000 зм

Доспехи: Любые

Улучшение: КД

Накидка седьмого ветра — Уровень 23+ редкий

Эта зачарованная мантия или куртка улавливает легчайший ветерок, чтобы вознести вас наверх.

Урв 23	+5	425 000 зм	Урв 28	+6	2 125 000 зм

Доспехи: Тканевые

Улучшение: КД

Свойство: Вы получаете скорость полёта, равную вашей скорости.

Огнепоглощающие доспехи — Уровень 14+ необычный

Эти доспехи превосходной работы поглощают пламя, обеспечивая некоторую защиту от огня.

Урв 14	+3	21 000 зм	Урв 24	+5	525 000 зм
Урв 19	+4	105 000 зм	Урв 29	+6	2 625 000 зм

Доспехи: Латные

Улучшение: КД

Свойство: Сопротивляемость огню 10.
Уровень 24 или 29: Сопротивляемость огню 15.

Талант (На день): Немедленное прерывание. Вы можете использовать этот талант, когда по вам попала атака с ключевым словом «огонь». Вы и все союзники в пределах 5 клеток от вас получаете сопротивляемость огню 20 до начала вашего следующего хода.
Уровень 24 или 29: Сопротивляемость огню 30.

Погребальные доспехи — Уровень 14+ необычный

В этих доспехах присутствует одно-единственное колечко из погребального доспеха героя, умершего как минимум 100 лет назад.

Урв 14	+3	21 000 зм	Урв 24	+5	525 000 зм
Урв 19	+4	105 000 зм	Урв 29	+6	2 625 000 зм

Доспехи: Кольчужные

Улучшение: КД

Свойство: Сопротивляемость некротической энергии 10.
Уровень 24 или 29: Сопротивляемость некротической энергии 15.

Талант (На день ✦ Исцеление): Немедленное прерывание. Вы можете использовать этот талант когда любой союзник в пределах 5 клеток от вас получает урон. Вы тратите исцеление, но не восстанавливаете хитов. Вместо этого хиты восстанавливает союзник, как если бы он использовал исцеление.
Уровень 24 или 29: Союзник в пределах 10 клеток от вас.

Призрачные доспехи — Уровень 9+ необычный

Эта бело-серая накидка в нижней части просто растворяется в воздухе.

Урв 9	+2	4 200 зм	Урв 24	+5	525 000 зм
Урв 14	+3	21 000 зм	Урв 29	+6	2 625 000 зм
Урв 19	+4	105 000 зм			

Доспехи: Тканевые

Улучшение: КД

Свойство: Нет.
Уровень 14: Сопротивляемость некротической энергии 5.
Уровень 19 или 24: Сопротивляемость некротической энергии 10.
Уровень 29: Сопротивляемость некротической энергии 15.

Талант (На день): Малое действие. Станьте неосязаемым до конца своего следующего хода.
Уровень 24 или 29: Станьте неосязаемыми и получите свойство «фазирование» до конца своего следующего хода.

Доспехи проклятой ковки — Уровень 3+ необычный

В древние времена тифлинги наполняли горечью свою ковку в назидание тем, кто решит предать их.

Урв 3	+1	680 зм	Урв 18	+4	85 000 зм
Урв 8	+2	3 400 зм	Урв 23	+5	425 000 зм
Урв 13	+3	17 000 зм	Урв 28	+6	2 125 000 зм

Доспехи: Кольчужные, чешуйчатые

Улучшение: КД

Талант (На день): Немедленный ответ. Вы можете использовать этот талант, когда противник попадает по вам атакой. Этот противник получает штраф -2 к броскам атаки (спасение оканчивает). Когда противник спасается от штрафа, он получает штраф -1 к броскам атаки (спасение оканчивает).
Уровень 13 или 18: Штраф -3.
Уровень 23 или 28: Штраф -4.

Пылающие доспехи — Уровень 3+ необычный

Мастера-портные эладрины вплетали нити магического пламени в мягкую ткань для создания рубах или курток.

Урв 3	+1	680 зм	Урв 18	+4	85 000 зм
Урв 8	+2	3 400 зм	Урв 23	+5	425 000 зм
Урв 13	+3	17 000 зм	Урв 28	+6	2 125 000 зм

Доспехи: Тканевые

Улучшение: КД

Свойство: Вы автоматически преуспеваете в спасбросках от продолжительного урона огнём.

Талант (На день ✦ Огонь): Малое действие. До конца вашего следующего хода все существа, попавшие по вам рукопашными атаками, получают урон огнём 1к8 + модификатор Харизмы.
Уровень 13 или 18: Урон огнём 2к8 + модификатор Харизмы.
Уровень 23 или 28: Урон огнём 3к8 + модификатор Харизмы.

Доспехи светолист — Уровень 7+ необычный

Эльфийские мастера используют листву солнечных деревьев для создания сияющих доспехов из ткани, кожи или шкур.

Урв 7	+2	2 600 зм	Урв 22	+5	325 000 зм
Урв 12	+3	13 000 зм	Урв 27	+6	1 625 000 зм
Урв 17	+4	65 000 зм			

Доспехи: Тканевые, кожаные, из шкур

Улучшение: КД

Свойство: Сопротивляемость излучению 5.
Уровень 17 или 22: Сопротивляемость излучению 10.
Уровень 27: Сопротивляемость излучению 15.

Талант (На день ✦ Излучение): Свободное действие. Вы можете использовать этот талант когда противник попадает по вам провоцированной атакой. Нанесите этому противнику урон излучением 1к10 + модификатор Ловкости.
Уровень 12 или 17: Урон излучением 2к10 + модификатор Ловкости.
Уровень 22 или 27: Урон излучением 3к10 + модификатор Ловкости.

Доспехи смертельных ран — Уровень 5+ необычный

Изготовленные из шкур существ, убитых некромантией, эти доспехи излучают предчувствие беды и предлагают защиту от подобной магии.

Урв 5	+1	1 000 зм	Урв 20	+4	125 000 зм
Урв 10	+2	5 000 зм	Урв 25	+5	625 000 зм
Урв 15	+3	25 000 зм	Урв 30	+6	3 125 000 зм

Доспехи: Кожаные, из шкур

Улучшение: КД

Свойство: Сопротивляемость некротической энергии 5 и сопротивляемость ядам 5.

Талант (На день ✦ Некротическая энергия): Немедленный ответ. Вы можете использовать этот талант, когда противник попадает по вам рукопашной атакой. Нанесите этому противнику урон некротической энергией 1к10 + модификатор Харизмы.
Уровень 15 или 20: Урон некротической энергией 2к10 + модификатор Харизмы.
Уровень 25 или 30: Урон некротической энергией 3к10 + модификатор Харизмы.

Доспехи темнолист — Уровень 4+ необычный

Тёмные листья могильных деревьев Царства Теней дарят этим доспехам их защитные свойства.

Урв 4	+1	840 зм	Урв 19	+4	105 000 зм
Урв 9	+2	4 200 зм	Урв 24	+5	525 000 зм
Урв 14	+3	21 000 зм	Урв 29	+6	2 625 000 зм

Доспехи: Тканевые, кожаные, из шкур

Улучшение: КД

Свойство: В каждой сцене вы получите бонус предмета +2 к КД от первой атаки, совершённой по вам.

Темнометаллические доспехи — Уровень 4+ обычный

Темный металл этих доспехов сверкает красным при вспышках ярости.

Урв 4	+1	840 зм	Урв 19	+4	105 000 зм
Урв 9	+2	4 200 зм	Урв 24	+5	525 000 зм
Урв 14	+3	21 000 зм	Урв 29	+6	2 625 000 зм

Доспехи: Чешуйчатые, латные

Улучшение: КД

Свойство: Сопротивляемость некротической энергии 5 и огню 5.
Уровень 14 или 19: Сопротивляемость 10 огню и 10 некротической энергии.
Уровень 24 или 29: Сопротивляемость 15 огню и 15 некротической энергии.

Доспехи шкуры тролля — Уровень 15+ необычный

Тролли ненавидят всех, но, в особенности, вас и ваш бородавчатый зелёный доспех.

Урв 15	+3	25 000 зм	Урв 25	+5	625 000 зм
Урв 20	+4	125 000 зм	Урв 30	+6	3 125 000 зм

Доспехи: Из шкур, чешуйчатые

Улучшение: КД

Талант (На день ✦ Исцеление): Стандартное действие. Получите регенерацию 5 до конца сцены или до того, как ваши хиты опустятся до 0 или ниже.
Если вы получаете урон кислотой или огнем, то регенерация подавляется до конца вашего следующего хода.
Уровень 25 или 30: Регенерация 10.

Доспехи эладринов — Уровень 3+ необычный

Изготовленные мастерами-кузнецами эладринов, превосходные сплетения таких кольчуг поблескивают ровным слабым свечением.

Урв 3	+1	680 зм	Урв 18	+4	85 000 зм
Урв 8	+2	3 400 зм	Урв 23	+5	425 000 зм
Урв 13	+3	17 000 зм	Урв 28	+6	2 125 000 зм

Доспехи: Кольчужные

Улучшение: КД

Свойство: Добавляйте 1 клетку к максимальной дистанции всех совершаемых вами телепортаций.
Эти доспехи не наделяют штрафами к скорости и проверкам навыков.
Уровень 13 или 18: +2 клетки к дистанции телепортации.
Уровень 23 или 28: +3 клетки к дистанции телепортации.

МАГИЧЕСКОЕ ОРУЖИЕ

Урв	Название	Цена (зм)	Категория
1	Магическое +1	360	Любое
2	Жестокое +1	520	Любое
2	Звенящее +1	520	Булава, посох, праща, молот, цеп
3	Громовое +1	680	Любое
3	Дуэлянта +1	680	Лёгкий клинок
3	Морозное +1	680	Любое
3	Пылающее +1	680	Любое дальнобойное
3	Ритуальный клинок +1	680	Лёгкий клинок
4	Раскатистое +1	840	Любое дальнобойное
4	Ужасное +1	840	Молот, топор, тяжёлый клинок
5	Молниеносное +1	1 000	Любое
5	Пламенное +1	1 000	Любое
5	Пьющее жизнь +1	1 000	Любое рукопашное
6	Волшебное +2	1 800	Любое
7	Жестокое +2	2 600	Любое
7	Звенящее +2	2 600	Булава, посох, праща, молот, цеп
8	Громовое +2	3 400	Любое
8	Дуэлянта +2	3 400	Лёгкий клинок
8	Морозное +2	3 400	Любое
8	Пылающее +2	3 400	Любое дальнобойное
8	Ритуальный клинок +2	3 400	Лёгкий клинок
9	Драконоборца +2	4 200	Любое
9	Раскатистое +2	4 200	Любое дальнобойное
9	Ужасное +2	4 200	Молот, топор, тяжёлый клинок
10	Берсерка +2	5 000	Топор, тяжёлый клинок
10	Молниеносное +2	5 000	Любое

МАГИЧЕСКОЕ ОРУЖИЕ продолжение

Урв	Название	Цена (зм)	Категория
10	Пламенное +2	5 000	Любое
10	Пьющее жизнь +2	5 000	Любое рукопашное
11	Магическое +3	9 000	Любое
12	Жестокое +3	13 000	Любое
12	Звенящее +3	13 000	Булава, посох, праща, молот, цеп
13	Громовое +3	17 000	Любое
13	Дуэлянта +3	17 000	Лёгкий клинок
13	Морозное +3	17 000	Любое
13	Пылающее +3	17 000	Любое дальнобойное
13	Ритуальный клинок +3	17 000	Лёгкий клинок
14	Драконоборца +3	21 000	Любое
14	Раскатистое +3	21 000	Любое дальнобойное
14	Ужасное +3	21 000	Молот, топор, тяжёлый клинок
14	Фазирования +3	21 000	Любое дальнобойное
15	Берсерка +3	25 000	Топор, тяжёлый клинок
15	Молниеносное +3	25 000	Любое
15	Пламенное +3	25 000	Любое
15	Пьющее жизнь +3	25 000	Любое рукопашное
16	Магическое +4	45 000	Любое
17	Жестокое +4	65 000	Любое
17	Звенящее +4	65 000	Булава, посох, праща, молот, цеп
18	Дуэлянта +4	85 000	Лёгкий клинок
18	Морозное +4	85 000	Любое
18	Пылающее +4	85 000	Любое дальнобойное
18	Ритуальный клинок +4	85 000	Лёгкий клинок

Оружие

Магическое оружие добавляет свой бонус улучшения к броскам атаки и урона, так что *пылающий длинный лук +3*, добавляет +3 и к атаке, и к урону от этого лука. Этот бонус не добавляется к продолжительному или другому урону, который может быть применён к атаке.

Если вы неопытны в использовании оружия, вы не получаете бонуса владения к броскам атаки, но, тем не менее, учитываете его бонус улучшения.

Категории показывают, какое оружие может быть зачаровано этим набором качеств. «Любое дальнобойное» включает всё дальнобойное оружие, а также оружие со свойством «тяжёлое метательное» или «лёгкое метательное». «Любое» или «Любое рукопашное» включает все уместные категории.

Боеприпасы: Дальнобойное оружие, такое, как луки, арбалеты и пращи передаёт свою магию и боеприпасам, выпущенным из него.

Метательное оружие: Любое магическое лёгкое метательное или тяжёлое метательное оружие, от простого *сюрикена +1* до *превосходного охотничьего копья +6*, автоматически возвращается в руку владельца после метания.

Возвращающееся оружие ловится свободным действием, или, если вы этого не желаете (или не можете), оно падает у ваших ног в вашем пространстве.

Оружие берсерка — Уровень 10+ необычный

Оружие дикой ярости.

Урв 10	+2	5 000 зм	Урв 25	+5	625 000 зм
Урв 15	+3	25 000 зм	Урв 30	+6	3 125 000 зм
Урв 20	+4	125 000 зм			

Оружие: Топор, тяжёлый клинок

Улучшение: Броски атаки и урона

Критический: +1к10 урона за каждый плюс

Талант (На день): Малое действие. Получите бонус таланта +2 к броскам атаки и урона этим оружием и штраф -5 ко всем защитам. Вы также получаете сопротивляемость 5 ко всем видам урона. Эффект длится до конца сцены или пока вы не потеряете сознание.
Уровень 20 или 25: Сопротивляемость 10 ко всем видам урона.
Уровень 30: Сопротивляемость 15 ко всем видам урона.

Громовое оружие — Уровень 3+ необычный

Вы можете высвободить раскат грома попаданием этим оружием, отталкивая противника волной смертоносного звука.

Урв 3	+1	680 зм	Урв 18	+4	85 000 зм
Урв 8	+2	3 400 зм	Урв 23	+5	425 000 зм
Урв 13	+3	17 000 зм	Урв 28	+6	2 125 000 зм

Оружие: Любое

Улучшение: Броски атаки и урона

Критический: +1к6 урона звуком за каждый плюс

Талант (На день ✦ Звук): Свободное действие. Используйте этот талант при попадании этим оружием. Причините дополнительный урон звуком 1к8 и оттолкните цель на 1 клетку.
Уровень 13 или 18: Дополнительный урон звуком 2к8.
Уровень 23 или 28: Дополнительный урон звуком 3к8.

МАГИЧЕСКОЕ ОРУЖИЕ продолжение

Урв	Название	Цена (зм)	Категория
18	Громовое +4	85 000	Любое
19	Драконоборца +4	105 000	Любое
19	Фазирования +4	105 000	Любое дальнобойное
19	Ужасное +4	105 000	Молот, топор, тяжёлый клинок
19	Пылающее +4	105 000	Любое дальнобойное
20	Берсерка +4	125 000	Топор, тяжёлый клинок
20	Танцующее +4	125 000	Лёгкий клинок, тяжёлый клинок
20	Пламенное +4	125 000	Любое
20	Пьющее жизнь +4	125 000	Любое рукопашное
20	Молниеносное +4	125 000	Любое
21	Магическое +5	225 000	Любое
22	Звенящее +5	325 000	Булава, молот, посох, праща, цеп
22	Жестокое +5	325 000	Любое
23	Дуэлянта +5	425 000	Лёгкий клинок
23	Пылающее +5	425 000	Любое дальнобойное
23	Морозное +5	425 000	Любое
23	Ритуальный клинок +5	425 000	Лёгкий клинок
23	Громовое +5	425 000	Любое
24	Драконоборца +5	525 000	Любое
24	Фазирования +5	525 000	Любое дальнобойное
24	Ужасное +5	525 000	Молот, топор, тяжёлый клинок
24	Раскатистое +5	525 000	Любое дальнобойное
25	Берсерка +5	625 000	Топор, тяжёлый клинок
25	Танцующее +5	625 000	Лёгкий клинок, тяжёлый клинок

Оружие драконоборца — Уровень 9+ необычный

Убийца рода драконов.

Урв 9	+2	4 200 зм	Урв 24	+5	525 000 зм
Урв 14	+3	21 000 зм	Урв 29	+6	2 625 000 зм
Урв 19	+4	105 000 зм			

Оружие: Любое

Улучшение: Броски атаки и урона

Критический: +1к8 урона за каждый плюс или +1к12 урона за каждый плюс против драконов

Свойство: Это оружие обеспечивает защиту от дыхательных атак драконов, как показано ниже.
Уровень 9: Сопротивляемость 10
Уровень 14 или 19: Сопротивляемость 20
Уровень 24 или 29: Сопротивляемость 30

Талант (На день): Малое действие. Ваша следующая атака по дракону этим оружием, если она будет совершена до конца вашего хода, получает бонус таланта +5 к броску атаки и автоматически игнорирует все виды сопротивляемости дракона.

Оружие дуэлянта — Уровень 3+ необычный

Излюбленное оружие плутов.

Урв 3	+1	680 зм	Урв 18	+4	85 000 зм
Урв 8	+2	3 400 зм	Урв 23	+5	425 000 зм
Урв 13	+3	17 000 зм	Урв 28	+6	2 125 000 зм

Оружие: Лёгкий клинок

Улучшение: Броски атаки и урона

Критический: +1к6 урона за каждый плюс или +1к8 урона за каждый плюс, если у вас есть боевое превосходство

Талант (На день): Малое действие. Вы получаете боевое превосходство над следующим существом, которое вы атакуете этим оружием в этот ход.

МАГИЧЕСКОЕ ОРУЖИЕ продолжение

Урв	Название	Цена (зм)	Категория
25	Пламенное +5	625 000	Любое
25	Святой мститель +5	625 000	Молот, топор, тяжёлый клинок
25	Пьющее жизнь +5	625 000	Любое рукопашное
25	Молниеносное +5	625 000	Любое
26	Магическое +6	1 125 000	Любое
27	Звенящее +6	1 625 000	Булава, молот, посох, праща, цеп
27	Жестокое +6	1 625 000	Любое
28	Дуэлянта +6	2 125 000	Лёгкий клинок
28	Пламенное +6	2 125 000	Любое дальнобойное
28	Морозное +6	2 125 000	Любое
28	Ритуальный клинок +6	2 125 000	Лёгкий клинок
28	Громовое +6	2 125 000	Любое
29	Драконоборца +6	2 625 000	Любое
29	Фазирования +6	2 625 000	Любое дальнобойное
29	Ужасное +6	2 625 000	Молот, топор, тяжёлый клинок
29	Раскатистое +6	2 625 000	Любое дальнобойное
30	Берсерка +6	3 125 000	Топор, тяжёлый клинок
30	Танцующее +6	3 125 000	Лёгкий клинок, тяжёлый клинок
30	Пламенное +6	3 125 000	Любое
30	Святой мститель +6	3 125 000	Молот, топор, тяжёлый клинок
30	Пьющее жизнь +6	3 125 000	Любое рукопашное
30	Молниеносное +6	3 125 000	Любое
30	Опытного охотника +6	3 125 000	Любое дальнобойное
30	Отсекающее +6	3 125 000	Топор, тяжёлый клинок

Жестокое оружие — Уровень 2+ обычный

Кое-кто из владельцев утверждает, что этому оружию нравится причинять боль.

Урв 2	+1	520 зм	Урв 17	+4	65 000 зм
Урв 7	+2	2 600 зм	Урв 22	+5	325 000 зм
Урв 12	+3	13 000 зм	Урв 27	+6	1 625 000 зм

Оружие: Любое

Улучшение: Броски атаки и урона

Критический: +1к12 урона за каждый плюс

Звенящее оружие — Уровень 2+ необычный

При попадании, оружие громко звенит, ошеломляя свою цель.

Урв 2	+1	520 зм	Урв 17	+4	65 000 зм
Урв 7	+2	2 600 зм	Урв 22	+5	325 000 зм
Урв 12	+3	13 000 зм	Урв 27	+6	1 625 000 зм

Оружие: Булава, молот, посох, праща, цеп

Улучшение: Броски атаки и урона

Критический: +1к6 урона звуком за каждый плюс

Талант (На день): Свободное действие. Используйте этот талант при попадании этим оружием. Цель становится изумлённой до конца вашего следующего хода.

Магическое оружие — Уровень 1+ обычный

Обычное зачарованное оружие.

Урв 1	+1	360 зм	Урв 16	+4	45 000 зм
Урв 6	+2	1 800 зм	Урв 21	+5	225 000 зм
Урв 11	+3	9 000 зм	Урв 26	+6	1 125 000 зм

Оружие: Любое

Улучшение: Броски атаки и урона

Критический: +1к6 урона за каждый плюс

Молниеносное оружие Уровень 5+ необычный

Это оружие потрескивает разрядами молний.

Урв 5	+1	1 000 зм	Урв 20	+4	125 000 зм
Урв 10	+2	5 000 зм	Урв 25	+5	625 000 зм
Урв 15	+3	25 000 зм	Урв 30	+6	3 125 000 зм

Оружие: Любое

Улучшение: Броски атаки и урона

Критический: +1к6 урона электричеством за каждый плюс

Талант (Неограниченный ✦ Электричество): Свободное действие. Весь урон, наносимый этим оружием, будет уроном электричеством. Другое свободное действие делает урон обычным.

Талант (На день ✦ Электричество): Свободное действие. Используйте этот талант при попадании этим оружием. Цель и все враги в пределах 2 клеток от цели получают урон электричеством 1к6.
Уровень 15 или 20: Урон электричеством 2к6.
Уровень 25 или 30: Урон электричеством 3к6.

Морозное оружие Уровень 3+ необычный

Боевая часть этого оружия покрыта тонким слоем изморози.

Урв 3	+1	680 зм	Урв 18	+4	85 000 зм
Урв 8	+2	3 400 зм	Урв 23	+5	425 000 зм
Урв 13	+3	17 000 зм	Урв 28	+6	2 125 000 зм

Оружие: Любое

Улучшение: Броски атаки и урона

Критический: +1к6 урона холодом за каждый плюс

Талант (Неограниченный ✦ Холод): Свободное действие. Весь урон, наносимый этим оружием, будет уроном холодом. Другое свободное действие делает урон обычным.

Талант (На день ✦ Холод): Свободное действие. Используйте этот талант при попадании этим оружием. Нанесите дополнительный урон холодом 1к8 и цель становится замедленной до конца вашего следующего хода.
Уровень 13 или 18: Урон холодом 2к8.
Уровень 23 или 28: Урон холодом 3к8.

Оружие опытного охотника Уровень 30 необычный

Это оружие игнорирует укрытие и покров, когда его сила активна.

Урв 30	+6	3 125 000 зм

Оружие: Любое дальнобойное

Улучшение: Броски атаки и урона

Критический: +1к12 урона за каждый плюс

Талант (На день): Стандартное действие. Когда вы используете этот талант, вы автоматически узнаёте расположение всех существ в пределах 10 клеток от вас, даже если линия обзора или линия воздействия до них блокирована. Это знание длится до конца вашего хода. Вы можете нацелиться на одно из этих существ так, как если бы у него не было укрытия и покрова. После этого можете совершить дальнобойную стандартную атаку этим оружием с бонусом +5 к броску атаки.

Отсекающее оружие Уровень 30 редкий

Нет ничего острее отсекающего оружия.

Урв 30	+6	3 125 000 зм

Оружие: Топор, тяжёлый клинок

Улучшение: Броски атаки и урона

Критический: +1к12 урона за каждый плюс

Свойство: Когда вы выбрасываете максимальный урон на любой из костей урона, вы бросаете эту кость ещё раз и прибавляете это значение к общему урону. Если дополнительный бросок снова максимален — вы вновь бросаете кость, продолжая суммировать.

Талант (На день): Свободное действие. Используйте этот талант при попадании этим оружием. Нанесите этой атакой дополнительный урон 3к12.

Оружие фазирования Уровень 14+ необычный

Снаряды этого метательного оружия пролетают по другим мирам, проходя сквозь укрытие, как если бы его не было вовсе.

Урв 14	+3	21 000 зм	Урв 24	+5	525 000 зм
Урв 19	+4	105 000 зм	Урв 29	+6	2 625 000 зм

Оружие: Любое дальнобойное

Улучшение: Броски атаки и урона

Критический: +1к6 урона за каждый плюс

Свойство: Ваши дальнобойные атаки этим оружием игнорируют штрафы к броскам атаки за укрытие и отличное укрытие.

EVA WIDERMANN

Пламенное оружие — Уровень 5+ необычный

Вы можете заставить это оружие покрыться пламенем.

Урв 5	+1	1 000 зм	Урв 20	+4	125 000 зм
Урв 10	+2	5 000 зм	Урв 25	+5	625 000 зм
Урв 15	+3	25 000 зм	Урв 30	+6	3 125 000 зм

Оружие: Любое

Улучшение: Броски атаки и урона

Критический: +1к6 урона огнём за каждый плюс

Талант (Неограниченный ✦ Огонь): Свободное действие. Весь урон без указания вида, наносимый этим оружием, будет уроном огнём. Другое свободное действие делает урон обычным.

Талант (На день ✦ Огонь): Свободное действие. Используйте этот талант, когда попадаете этим оружием. Нанесите дополнительный урон огнём 1к6 и цель получает продолжительный урон огнём 5 (спасение оканчивает).
Уровень 15 или 20: Урон огнём 2к6 и продолжительный урон огнём 10.
Уровень 25 или 30: Урон огнём 3к6 и продолжительный урон огнём 15.

Пылающее оружие — Уровень 3+ необычный

Это дальнобойное оружие хранит огненный сюрприз.

Урв 3	+1	680 зм	Урв 18	+4	85 000 зм
Урв 8	+2	3 400 зм	Урв 23	+5	425 000 зм
Урв 13	+3	17 000 зм	Урв 28	+6	2 125 000 зм

Оружие: Любое дальнобойное

Улучшение: Броски атаки и урона

Критический: +1к6 урона огнём за каждый плюс

Талант (На день ✦ Огонь): Малое действие. Следующая стандартная дальнобойная атака этим оружием, совершённая до конца вашего хода, становится вспышкой 1 с центром на цели. Используйте ваш обычный бонус атаки для стандартной атаки, но против Реакции. Вместо обычного урона каждое попадание причиняет продолжительный урон огнём 5 (спасение оканчивает).
Уровень 13 или 18: Вспышка 2; продолжительный урон огнём 10.
Уровень 23 или 28: Вспышка 3; продолжительный урон огнём 15.

Пьющее жизнь оружие — Уровень 5+ необычный

Это оружие передаёт жизненную силу противника вам.

Урв 5	+1	1 000 зм	Урв 20	+4	125 000 зм
Урв 10	+2	5 000 зм	Урв 25	+5	625 000 зм
Урв 15	+3	25 000 зм	Урв 30	+6	3 125 000 зм

Оружие: Любое рукопашное

Улучшение: Броски атаки и урона

Критический: +1к6 урона некротической энергией за каждый плюс

Свойство: Когда вы опускаете хиты противника до 0 или ниже рукопашной атакой, совершённой этим оружием, вы получаете 5 временных хитов.
Уровень 15 или 20: Получите 10 временных хитов.
Уровень 25 или 30: Получите 15 временных хитов.

Раскатистое оружие — Уровень 4+ необычный

Внезапно снаряд взрывается разрывающим жутким звуком.

Урв 4	+1	840 зм	Урв 19	+4	105 000 зм
Урв 9	+2	4 200 зм	Урв 24	+5	525 000 зм
Урв 14	+3	21 000 зм	Урв 29	+6	2 625 000 зм

Оружие: Любое дальнобойное

Улучшение: Броски атаки и урона

Критический: +1к6 урона звуком за каждый плюс

Талант (На день ✦ Звук): Малое действие. Следующая стандартная дальнобойная атака этим оружием, совершённая до конца вашего хода, становится вспышкой 1 с центром на цели. Используйте ваш обычный бонус атаки для стандартной атаки, но против Стойкости. Каждая поражённая цель получает урон звуком, равный обычному урону, наносимому стандартной дальнобойной атакой этим оружием.
Уровень 14 или 19: Вспышка 2.
Уровень 24 или 29: Вспышка 3.

WILLIAM O'CONNOR

Ритуальный клинок — Уровень 3+ необычный

Колдуны высоко ценят это нечистое оружие.

Урв 3	+1	680 зм	Урв 18	+4	85 000 зм
Урв 8	+2	3 400 зм	Урв 23	+5	425 000 зм
Урв 13	+3	17 000 зм	Урв 28	+6	2 125 000 зм

Оружие: Лёгкий клинок (обычно кинжалы и серпы)

Улучшение: Броски атаки и урона

Критический: +1к6 урона за каждый плюс

Свойство: Это оружие действует как инструмент колдуна, добавляя свой бонус улучшения к броскам атаки и урона талантов колдуна с ключевым словом «инструмент».

Свойство: Когда существо, проклятое вашим Проклятьем колдуна, совершает рукопашную атаку по вам, причините ему урон, равный бонусу улучшения *ритуального клинка*.

Особенность: Вы не учитываете бонус владения к броскам атак, когда используете *ритуальный клинок* в качестве инструмента.

Святой мститель — Уровень 25+ редкий

Наиболее желанное оружие любого паладина

Урв 25	+5	625 000 зм	Урв 30	+6	3 125 000 зм

Оружие: Молот, топор, тяжёлый клинок

Улучшение: Броски атаки и урона

Критический: +1к6 урона излучением за каждый плюс и вы можете использовать исцеление

Свойство: Святой мститель причиняет дополнительный урон излучением 1к10 при использовании таланта для совершения атаки с ключевым словом «излучение».

Талант (На день): Малое действие. Вы и все союзники в пределах 10 клеток от вас получаете бонус таланта +5 к Стойкости, Реакции и Воле до конца вашего следующего хода.

Особенность: *Святой мститель* может быть использован в качестве символа веры. При таком использовании он добавляет свой бонус улучшения к броскам атаки и урона и дополнительный урон, обеспечиваемый его свойством (если это возможно). Вы не учитываете свой бонус владения при использовании *святого мстителя* в качестве инструмента.

Танцующее оружие — Уровень 20+ необычный

Такое лезвие парит перед вами, рассекая воздух как танцор на балу.

Урв 20	+4	125 000 зм	Урв 30	+6	3 125 000 зм
Урв 25	+5	625 000 зм			

Оружие: Лёгкий клинок, тяжёлый клинок

Улучшение: Броски атаки и урона

Критический: +1к6 урона за каждый плюс

Талант (На день): Малое действие. Вы отпускаете танцующее оружие, и оно парит рядом с вами до конца вашего следующего хода или пока ваши хиты не опустятся до 0 или ниже.

Вы можете наносить танцующим оружием стандартные атаки и использовать им атакующие таланты, как если бы оно было у вас в руках (применяя ваши модификаторы атаки и урона).

Если вы не атакуете танцующим оружием до конца своего хода, оно совершает стандартную рукопашную атаку по противнику на ваш выбор в пределах 2 клеток от вас, как если бы атаковали вы сами. Танцующее оружие не может совершать провоцированные атаки.

Исключая те недолгие моменты, когда оружие атакует, оно находится в вашей клетке, даже если вы переместились или телепортировались. Оно автоматически отвергает попытки других схватить его.

В любое время в течение сцены вы можете вернуть оружие обратно в руку. Это заканчивает эффект.

Поддержание малым: Меч продолжает парить и сражаться рядом с вами до конца вашего следующего хода.

Ужасное оружие — Уровень 4+ необычный

Есть что-то пугающее в этом оружии.

Урв 4	+1	840 зм	Урв 19	+4	105 000 зм
Урв 9	+2	4 200 зм	Урв 24	+5	525 000 зм
Урв 14	+3	21 000 зм	Урв 29	+6	2 625 000 зм

Оружие: Молот, топор, тяжёлый клинок

Улучшение: Броски атаки и урона

Критический: +1к8 урона за каждый плюс

Талант (На день ✦ Страх): Свободное действие. Используйте этот талант при попадании этим оружием. Цель получает штраф -2 ко всем защитам (спасение оканчивает).

Волшебные палочки

Волшебная палочка — это тонкая коническая деревянная палочка, зачарованная для проведения магической энергии. Если вы представитель класса, способного использовать волшебные палочки в качестве инструмента, то вы добавляете бонус улучшения волшебной палочки к броскам атаки и урона талантов класса с ключевым словом «инструмент», а также вы можете использовать свойства и таланты волшебных палочек. Представители других классов не получают выгод от обладания волшебными палочками.

Талант волшебной палочки используется как обычные таланты. Для этого вам необходимо обладать по меньшей мере одним талантом из того же источника силы, что и палочка. Например, плут, взявший как минимум один талант волшебника через черту мультиклассирования, может использовать волшебные таланты палочки, как только начинает обладать одним талантом, использующим магический источник силы. Некоторые палочки описаны ниже, но вы можете разработать и свой образец.

В палочку можно заключить талант на сцену любого класса, способного использовать сами палочки. Создавая палочку, вы должны выбрать любой известный вам или доступный вашему классу талант на сцену. Вы не можете выбирать ничего кроме классовых талантов (например, нельзя выбирать таланты пути совершенства).

Уровень палочки	Уровень таланта
3	1
8	2* или 3
13	6* или 7
18	10* или 13
23	16* или 17
28	22* или 23

*** Обозначает приём.**

Палочка ведьминого огня Уровень 3+ необычный

Палочка хранит заклинание колдуна ведьмин огонь.

Урв 3	+1	680 зм	Урв 18	+4	85 000 зм
Урв 8	+2	3 400 зм	Урв 23	+5	425 000 зм
Урв 13	+3	17 000 зм	Урв 28	+6	2 125 000 зм

Инструмент (Палочка)

Улучшение: Броски атаки и урона

Критический: +1к6 урона за каждый плюс

Талант (На день ✦ Инструмент, Магический, Огонь): Стандартное действие. Как талант колдуна *ведьмин огонь*.

Палочка вырванной души Уровень 18+ необычный

Палочка хранит заклинание колдуна вырванная душа.

Урв 18	+4	85 000 зм	Урв 28	+6	2 125 000 зм
Урв 23	+5	425 000 зм			

Инструмент (Палочка)

Улучшение: Броски атаки и урона

Критический: +1к6 урона за каждый плюс

Талант (На день ✦ Инструмент, Магический, Некротическая энергия): Стандартное действие. Как талант колдуна *вырванная душа*.

Палочка ледяных лучей Уровень 8+ необычный

Палочка хранит заклинание волшебника ледяные лучи.

Урв 8	+2	3 400 зм	Урв 23	+5	425 000 зм
Урв 13	+3	17 000 зм	Урв 28	+6	2 125 000 зм
Урв 18	+4	85 000 зм			

Инструмент (Палочка)

Улучшение: Броски атаки и урона

Критический: +1к6 урона за каждый плюс

Талант (На день ✦ Инструмент, Магический, Холод): Стандартное действие. Как талант волшебника *ледяные лучи*.

ВОЛШЕБНЫЕ ПАЛОЧКИ

Урв	Название	Цена (зм)
1	*Магическая палочка +1*	360
3	*Палочка (таланта 1 уровня) +1*	680
3	*Палочка ведьминого огня +1*	680
3	*Палочка ослабляющего луча +1*	680
6	*Магическая палочка +2*	1 800
8	*Палочка (таланта 3 уровня и ниже) +2*	3 400
8	*Палочка ведьминого огня +2*	3 400
8	*Палочка ледяных лучей +2*	3 400
8	*Палочка мистического дождя +2*	3 400
8	*Палочка огненного болта +2*	3 400
8	*Палочка ослабляющего луча +2*	3 400
8	*Палочка щита +2*	3 400
11	*Магическая палочка +3*	9 000
13	*Палочка (таланта 7 уровня и ниже) +3*	17 000
13	*Палочка ведьминого огня +3*	17 000
13	*Палочка ледяных лучей +3*	17 000
13	*Палочка мистического дождя +3*	17 000
13	*Палочка огненного болта +3*	17 000
13	*Палочка огненного взрыва +3*	17 000
13	*Палочка ослабляющего луча +3*	17 000
13	*Палочка щита +3*	17 000
16	*Магическая палочка +4*	45 000
18	*Палочка (таланта 13 уровня и ниже) +4*	85 000
18	*Палочка ведьминого огня +4*	85 000
18	*Палочка вырванной души +4*	85 000
18	*Палочка ледяных лучей +4*	85 000
18	*Палочка мистического дождя +4*	85 000
18	*Палочка огненного болта +4*	85 000
18	*Палочка огненного взрыва +4*	85 000
18	*Палочка ослабляющего луча +4*	85 000
18	*Палочка щита +4*	85 000
21	*Магическая палочка +5*	225 000
23	*Палочка (таланта 17 уровня и ниже) +5*	425 000
23	*Палочка ведьминого огня +5*	425 000
23	*Палочка вырванной души +5*	425 000
23	*Палочка ледяных лучей +5*	425 000
23	*Палочка мистического дождя +5*	425 000
23	*Палочка огненного болта +5*	425 000
23	*Палочка огненного взрыва +5*	425 000
23	*Палочка ослабляющего луча +5*	425 000
23	*Палочка щита +5*	425 000
26	*Магическая палочка +6*	1 125 000
28	*Палочка (таланта 23 уровня и ниже) +6*	2 125 000
28	*Палочка ведьминого огня +6*	2 125 000
28	*Палочка вырванной души +6*	2 125 000
28	*Палочка ледяных лучей +6*	2 125 000
28	*Палочка мистического дождя +6*	2 125 000
28	*Палочка огненного болта +6*	2 125 000
28	*Палочка огненного взрыва +6*	2 125 000
28	*Палочка ослабляющего луча +6*	2 125 000
28	*Палочка щита +6*	2 125 000

Магическая палочка Уровень 1+ обычный

Стандартный палочка, зачарованная для проведения магической энергии.

Урв 1	+1	360 зм	Урв 16	+4	45 000 зм
Урв 6	+2	1 800 зм	Урв 21	+5	225 000 зм
Урв 11	+3	9 000 зм	Урв 26	+6	1 125 000 зм

Инструмент (Палочка)

Улучшение: Броски атаки и урона

Критический: +1к6 урона за каждый плюс

Палочка мистического дождя Уровень 8+ необычный

Палочка хранит заклинание колдуна мистический дождь.

Урв 8	+2	3 400 зм	Урв 23	+5	425 000 зм
Урв 13	+3	17 000 зм	Урв 28	+6	2 125 000 зм
Урв 18	+4	85 000 зм			

Инструмент (Палочка)

Улучшение: Броски атаки и урона

Критический: +1к6 урона за каждый плюс

Талант (На день ✦ Инструмент, Магический): Стандартное действие. Как талант колдуна *мистический дождь*.

Палочка огненного болта Уровень 8+ необычный

Палочка хранит заклинание колдуна огненный болт.

Урв 8	+2	3 400 зм	Урв 23	+5	425 000 зм
Урв 13	+3	17 000 зм	Урв 28	+6	2 125 000 зм
Урв 18	+4	85 000 зм			

Инструмент (Палочка)

Улучшение: Броски атаки и урона

Критический: +1к6 урона за каждый плюс

Талант (На день ✦ Инструмент, Магический, Огонь): Стандартное действие. Как талант колдуна *огненный болт*.

Палочка огненного взрыва Уровень 13+ необычный

Палочка хранит заклинание волшебника огненный взрыв.

Урв 13	+3	17 000 зм	Урв 23	+5	425 000 зм
Урв 18	+4	85 000 зм	Урв 28	+6	2 125 000 зм

Инструмент (Палочка)

Улучшение: Броски атаки и урона

Критический: +1к6 урона за каждый плюс

Талант (На день ✦ Инструмент, Магический, Огонь): Стандартное действие. Как талант волшебника *огненный взрыв*.

Палочка ослабляющего луча Уровень 3+ необычный

Палочка хранит заклинание волшебника ослабляющий луч.

Урв 3	+1	680 зм	Урв 18	+4	425 000 зм
Урв 8	+2	3 400 зм	Урв 23	+5	425 000 зм
Урв 13	+3	17 000 зм	Урв 28	+6	2 125 000 зм

Инструмент (Палочка)

Улучшение: Броски атаки и урона

Критический: +1к6 урона за каждый плюс

Талант (На день ✦ Инструмент, Магический, Некротическая энергия): Стандартное действие. Как талант волшебника *ослабляющий луч*.

Палочка щита Уровень 8+ необычный

Палочка хранит заклинание волшебника щит.

Урв 8	+2	3 400 зм	Урв 23	+5	425 000 зм
Урв 13	+3	17 000 зм	Урв 28	+6	2 125 000 зм
Урв 18	+4	85 000 зм			

Инструмент (Палочка)

Улучшение: Броски атаки и урона

Критический: +1к6 урона за каждый плюс

Талант (На день ✦ Магический, Силовое поле): Немедленное прерывание. Как талант волшебника *щит*.

Жезлы

Если вы — представитель класса, способного использовать жезлы в качестве инструмента, вы можете добавлять бонус улучшения жезла к броскам атаки и урона талантов этого класса с ключевым словом «инструмент», а также можете использовать свойства и таланты жезлов. Представители других классов не получают выгод от обладания жезлом.

Жезл — это короткий, тяжелый цилиндр, обычно испещрённый мистическими рунами или инкрустированный кристаллами. Вы не можете совершать рукопашные атаки жезлом, равно как и многими другими инструментами.

Жезл лишения Уровень 5+ необычный

Этот жезл усиливает урон, наносимый находящимся под вашим Проклятьем колдуна.

Урв 5	+1	1 000 зм	Урв 20	+4	125 000 зм
Урв 10	+2	5 000 зм	Урв 25	+5	625 000 зм
Урв 15	+3	25 000 зм	Урв 30	+6	3 125 000 зм

Инструмент (Жезл)

Улучшение: Броски атаки и урона

Критический: +1к8 урона за каждый плюс

Свойство: Когда вы насылаете Проклятье колдуна на цель, не являющуюся миньоном, она получает урон, равный бонусу улучшения жезла.

Магический жезл Уровень 1+ обычный

Стандартный жезл, зачарованный, чтобы проводить магическую энергию.

Урв 1	+1	360 зм	Урв 16	+4	45 000 зм
Урв 6	+2	1 800 зм	Урв 21	+5	225 000 зм
Урв 11	+3	9 000 зм	Урв 26	+6	1 125 000 зм

Инструмент (Жезл)

Улучшение: Броски атаки и урона

Критический: +1к6 урона за каждый плюс

Жезл первой крови Уровень 8+ необычный

Этот жезл требует, чтобы им ударяли первым в любой битве.

Урв 8	+2	3 400 зм	Урв 23	+5	425 000 зм
Урв 13	+3	17 000 зм	Урв 28	+6	2 125 000 зм
Урв 18	+4	85 000 зм			

Инструмент (Жезл)

Улучшение: Броски атаки и урона

Критический: +1к6 урона за каждый плюс или +1к8 урона за каждый плюс против существ с максимальными хитами

Свойство: Всякий раз, когда ваша атака, использующая жезл, попадает по существу с максимальными хитами, вы причиняете дополнительные 1к8 единиц урона.
Уровень 13 или 18: дополнительные 2к8 единиц урона.
Уровень 23 или 28: дополнительные 3к8 единиц урона.

ЖЕЗЛЫ

Урв	Название	Цена (зм)
1	*Магический жезл +1*	360
2	*Жезл тёмного вознаграждения +1*	520
3	*Жезл порчи +1*	680
5	*Жезл лишения +1*	1 000
6	*Магический жезл +2*	1 800
7	*Жезл тёмного вознаграждения +2*	2 600
8	*Жезл первой крови +2*	3 400
8	*Жезл порчи +2*	3 400
10	*Жезл лишения +2*	5 000
10	*Жезл погребального костра +2*	5 000
11	*Магический жезл +3*	9 000
12	*Жезл тёмного вознаграждения +3*	13 000
13	*Жезл первой крови +3*	17 000
13	*Жезл порчи +3*	17 000
14	*Жезл результата +3*	21 000
15	*Жезл лишения +3*	25 000
15	*Жезл погребального костра +3*	25 000
16	*Магический жезл +4*	45 000
17	*Жезл тёмного вознаграждения +4*	65 000
18	*Жезл первой крови +4*	85 000
18	*Жезл порчи +4*	85 000
19	*Жезл результата +4*	105 000
20	*Жезл лишения +4*	125 000
20	*Жезл погребального костра +4*	125 000
21	*Магический жезл +5*	225 000
22	*Жезл тёмного вознаграждения +5*	325 000
23	*Жезл первой крови +5*	425 000
23	*Жезл порчи +5*	425 000
23	*Жезл смертельной хватки +5*	425 000
24	*Жезл результата +5*	525 000
25	*Жезл лишения +5*	625 000
25	*Жезл погребального костра +5*	625 000
26	*Магический жезл +6*	1 125 000
27	*Жезл тёмного вознаграждения +6*	1 625 000
28	*Жезл первой крови +6*	2 125 000
28	*Жезл порчи +6*	2 125 000
28	*Жезл смертельной хватки +6*	2 125 000
29	*Жезл результата +6*	2 625 000
30	*Жезл лишения +6*	3 125 000
30	*Жезл погребального костра +6*	3 125 000

Жезл погребального костра — Уровень 10+ необычный

Этот жезл потрескивает магическим огнём.

Урв 10	+2	5 000 зм	Урв 25	+5	625 000 зм
Урв 15	+3	25 000 зм	Урв 30	+6	3 125 000 зм
Урв 20	+4	125 000 зм			

Инструмент (Жезл)

Улучшение: Броски атаки и урона

Критический: +1к6 урона огнём за каждый плюс

Талант (На день): Свободное действие. Когда вы насылаете Проклятье колдуна, существо получает уязвимость огню 2 до конца вашего следующего хода.
Уровень 15: Уязвимость огню 3.
Уровень 20: Уязвимость огню 4.
Уровень 25: Уязвимость огню 5.
Уровень 30: Уязвимость огню 6.

Жезл порчи — Уровень 3+ необычный

Этот жезл увеличивает и умножает Проклятье колдуна.

Урв 3	+1	680 зм	Урв 18	+4	85 000 зм
Урв 8	+2	3 400 зм	Урв 23	+5	425 000 зм
Урв 13	+3	17 000 зм	Урв 28	+6	2 125 000 зм

Инструмент (Жезл)

Улучшение: Броски атаки и урона

Критический: +1к6 урона за каждый плюс

Свойство: Всякий раз, когда срабатывает ваш предмет договора, вместо стандартной выгоды вы можете наложить Проклятье колдуна на всех врагов в пределах 5 клеток от начальной цели.

Жезл результата — Уровень 14+ необычный

Этот жезл хранит силу вашего предмета договора, которую вы можете высвободить, когда пожелаете.

Урв 14	+3	21 000 зм	Урв 24	+5	525 000 зм
Урв 19	+4	105 000 зм	Урв 29	+6	2 625 000 зм

Инструмент (Жезл)

Улучшение: Броски атаки и урона

Критический: +1к6 урона за каждый плюс

Свойство: Всякий раз, когда срабатывает ваш предмет договора, вы можете сохранить его эффект в жезле вместо немедленного использования. Ваш жезл может хранить только один эффект предмета договора.

Талант (На сцену): Малое действие. Используйте эффект предмета договора, хранимый в вашем жезле.

Жезл смертельной хватки — Уровень 23+ необычный

Жезл пульсирует некротической энергией.

Урв 23	+5	425 000 зм	Урв 28	+6	2 125 000 зм

Инструмент (Жезл)

Улучшение: Броски атаки и урона

Критический: Продолжительный урон некротической энергией 10 (спасение оканчивает), а вы получаете 10 временных хитов
Уровень 28: Продолжительный урон некротической энергией 15 (спасение оканчивает), а вы получаете 15 временных хитов

Талант (На день ✦ Некротическая энергия): Свободное действие. Используйте этот талант, когда насылаете Проклятье колдуна на цель. Цель получает продолжительный урон некротической энергией 10 (спасение оканчивает). Каждый раз при нанесении этого урона вы получаете 10 временных хитов.
Уровень 28: Продолжительный урон некротической энергией 15 (спасение оканчивает), а вы получаете 15 временных хитов.

Жезл тёмного вознаграждения — Уровень 2+ обычный

Этот жезл проводит ваше Проклятье колдуна и повышает ваши защиты.

Урв 2	+1	520 зм	Урв 17	+4	65 000 зм
Урв 7	+2	2 600 зм	Урв 22	+5	325 000 зм
Урв 12	+3	13 000 зм	Урв 27	+6	1 625 000 зм

Инструмент (Жезл)

Улучшение: Броски атаки и урона

Критический: +1к6 урона за каждый плюс

Свойство: Всякий раз, когда вы насылаете Проклятье колдуна на противника, вы получаете бонус таланта +1 к КД до начала своего следующего хода.

Посохи

Посох — это жердь, чуть больше или равная вашему росту, иногда увенчанная декоративным кристаллом, или другим таинственным символом. Внешне выглядящий как боевой посох или как посох странника, он наполнен тайными чарами, так что вы можете фокусировать заклинания через него. В отличие от других инструментов, посох можно использовать в рукопашной схватке (считается боевым посохом). При использовании в рукопашном бою, посох учитывает свой бонус улучшения и кость критического урона, как и обычное оружие.

Вы должны быть представителем класса, способного использовать посох в качестве инструмента, чтобы добавлять бонус улучшения посоха к броскам атаки и урона талантов этого класса с ключевым словом «инструмент» и использования свойств и талантов посоха. Если ваш класс не способен использовать посох в качестве инструмента, или вы не используете талант инструмента, посох — просто магический боевой посох.

Например, жрец может использовать *посох огненной мощи +3* в качестве рукопашного оружия: он добавляет 3 к броскам атаки и урона, а при совершении критического попадания он добавит 3к8 урона огнем. Однако он не может использовать талант посоха вместе со жреческими талантами с ключевым словом «огонь», так как таланты жреца не могут быть использованы через посохи.

Посох боевого мага — Уровень 3+ необычный

Этот посох, увенчанный красным кристаллом, увеличивает размер взрывных заклинаний.

Урв 3	+1	680 зм	Урв 18	+4	85 000 зм
Урв 8	+2	3 400 зм	Урв 23	+5	425 000 зм
Урв 13	+3	17 000 зм	Урв 28	+6	2 125 000 зм

Инструмент (Посох)

Улучшение: Броски атаки и урона

Критический: +1к8 урона за каждый плюс

Талант (На день): Свободное действие. Используйте этот талант, когда используете талант с эффектом «волна» или «вспышка». Увеличьте размер волны или вспышки на 1.

Посох громовых волн — Уровень 8+ необычный

Этот исписанный рунами посох извергает волны грома, наносящие урон и повергающие противников ниц.

Урв 8	+2	3 400 зм	Урв 23	+5	425 000 зм
Урв 13	+3	17 000 зм	Урв 28	+6	2 125 000 зм
Урв 18	+4	85 000 зм			

Инструмент (Посох)

Улучшение: Броски атаки и урона

Критический: +1к8 урона звуком за каждый плюс

Талант (На день ✦ Звук): Свободное действие. Используйте этот талант, когда собираетесь толкнуть одного или несколько врагов своим талантом. Вместо отталкивании они сбиваются с ног и каждому причиняется *X*к6 урона звуком, где *X* — количество клеток, на которое вы обычно отталкиваете каждого.
Уровень 13 или 18: *X*к8 урона звуком.
Уровень 23 или 28: *X*к10 урона звуком.

ПОСОХИ

Урв	Название	Цена (зм)
1	*Магический посох +1*	360
2	*Посох огненной мощи +1*	520
3	*Посох боевого мага +1*	680
4	*Посох зимы +1*	840
5	*Посох штормов +1*	1 000
6	*Магический посох +2*	1 800
7	*Посох огненной мощи +2*	2 600
8	*Посох боевого мага +2*	3 400
8	*Посох громовых волн +2*	3 400
9	*Посох зимы +2*	4 200
10	*Посох штормов +2*	5 000
11	*Магический посох +3*	9 000
12	*Посох огненной мощи +3*	13 000
13	*Посох боевого мага +3*	17 000
13	*Посох громовых волн +3*	17 000
14	*Посох зимы +3*	21 000
15	*Посох штормов +3*	25 000
16	*Магический посох +4*	45 000
17	*Посох огненной мощи +4*	65 000
18	*Посох боевого мага +4*	85 000
18	*Посох громовых волн +4*	85 000
19	*Посох зимы +4*	105 000
19	*Посох силы +4*	105 000
20	*Посох штормов +4*	125 000
21	*Магический посох +5*	225 000
22	*Посох огненной мощи +5*	325 000
23	*Посох боевого мага +5*	425 000
23	*Посох громовых волн +5*	425 000
24	*Посох зимы +5*	525 000
24	*Посох силы +5*	525 000
25	*Посох штормов +5*	625 000
26	*Магический посох +6*	1 125 000
27	*Посох огненной мощи +6*	1 625 000
28	*Посох боевого мага +6*	2 125 000
28	*Посох громовых волн +6*	2 125 000
29	*Посох зимы +6*	2 625 000
29	*Посох силы +6*	2 625 000
30	*Посох штормов +6*	3 125 000

Посох зимы — Уровень 4+ необычный

Посох испещрён зимними символами и холоден на ощупь. Он дополняет эффекты ваших заклинаний холода.

Урв 4	+1	840 зм	Урв 19	+4	105 000 зм
Урв 9	+2	4 200 зм	Урв 24	+5	525 000 зм
Урв 14	+3	21 000 зм	Урв 29	+6	2 625 000 зм

Инструмент (Посох)

Улучшение: Броски атаки и урона

Критический: +1к6 урона холодом за каждый плюс

Талант (На день): Свободное действие. Используйте этот талант, когда используете талант с ключевым словом «холод». После использования таланта все противники в пределах 3 клеток от вас становятся обездвиженными (спасение оканчивает).

Магический посох — Уровень 1+ обычный

Стандартный посох, зачарованный для проведения магической энергии.

Урв 1	+1	360 зм	Урв 16	+4	45 000 зм
Урв 6	+2	1 800 зм	Урв 21	+5	225 000 зм
Урв 11	+3	9 000 зм	Урв 26	+6	1 125 000 зм

Инструмент (Посох)

Улучшение: Броски атаки и урона

Критический: +1к6 урона за каждый плюс

Посох огненной мощи — Уровень 2+ необычный

Посох испещрён огненными символами и теплый на ощупь. Он делает заклинания огня более сильными.

Урв 2	+1	520 зм	Урв 17	+4	65 000 зм
Урв 7	+2	2 600 зм	Урв 22	+5	325 000 зм
Урв 12	+3	13 000 зм	Урв 27	+6	1 625 000 зм

Инструмент (Посох)

Улучшение: Броски атаки и урона

Критический: +1к8 урона огнём за каждый плюс

Талант (На день): Свободное действие. Используйте этот талант, когда используете талант с ключевым словом «огонь». После выбрасывания урона вы можете перебросить количество костей урона, не превышающее бонус улучшения посоха. Вы должны использовать новый результат, и вы не можете перекидывать одну кость более одного раза.

Посох силы — Уровень 19+ необычный

Этот посох, увенчанный сжимающей голубой кристалл когтистой рукой, позволяет использовать заклинания дважды.

Урв 19	+4	105 000 зм	Урв 29	+6	2 625 000 зм
Урв 24	+5	525 000 зм			

Инструмент (Посох)

Улучшение: Броски атаки и урона

Критический: +1к10 урона за каждый плюс

Талант (На день): Свободное действие. Используйте этот талант, когда совершаете критическое попадание при использовании таланта на сцену или на день. Этот талант не расходуется.

Посох штормов — Уровень 5+ необычный

Этот посох покрыт символами молнии, увеличивающими мощь заклинаний грома и молнии.

Урв 5	+1	1 000 зм	Урв 20	+4	125 000 зм
Урв 10	+2	5 000 зм	Урв 25	+5	625 000 зм
Урв 15	+3	25 000 зм	Урв 30	+6	3 125 000 зм

Инструмент (Посох)

Улучшение: Броски атаки и урона

Критический: +1к6 урона звуком или электричеством за каждый плюс

Талант (На день ✦ Звук, Электричество): Свободное действие. Используйте этот талант, когда используете талант с ключевым словом «звук» или «электричество». После использования таланта нанесите 1к8 урона звуком и электричеством всем существам в ближней волне 3.
Уровень 15 или 20: 2к8 урона звуком и электричеством.
Уровень 25 или 30: 3к8 урона звуком и электричеством.

Символы веры

Если вы — представитель класса, способного использовать символы веры в качестве инструмента, вы можете добавлять бонус улучшения символа веры к броскам атаки и урона талантов этого класса с ключевым словом «инструмент», а также можете использовать свойства и таланты символов веры. Представители других классов не получают выгод от обладания символом веры.

Символ веры представляет ваше божество и содержит какой-либо из его признаков (смотрите символы добрых, законно-добрых и нейтральных божеств на стр. 21—22). Вы не можете совершать рукопашные атаки символами веры, равно как и многими другими инструментами.

В отличие от других инструментов, символ веры нужно лишь носить для получения его свойств и талантов. Если вы носите или держите в руке второй символ веры, ни один из них не функционирует.

RAVEN MIMURA

Символ битвы — Уровень 5+ необычный

Этот символ почитаем боевыми жрецами и военными священниками.

Урв 5	+1	1 000 зм	Урв 20	+4	125 000 зм
Урв 10	+2	5 000 зм	Урв 25	+5	625 000 зм
Урв 15	+3	25 000 зм	Урв 30	+6	3 125 000 зм

Инструмент (Символ веры)

Улучшение: Броски атаки и урона

Критический: +1к8 урона за каждый плюс

Талант (На день): Свободное действие. Используйте этот талант при попадании атакой с использованием этого символа веры. Причините дополнительные 1к10 единиц урона.
Уровень 15 или 20: Дополнительный урон 2к10.
Уровень 25 или 30: Дополнительный урон 3к10.

Символ жизни — Уровень 2+ необычный

Сила вашей веры наделяет энергией ваши исцеляющие молитвы.

Урв 2	+1	520 зм	Урв 17	+4	65 000 зм
Урв 7	+2	2 600 зм	Урв 22	+5	325 000 зм
Урв 12	+3	13 000 зм	Урв 27	+6	1 625 000 зм

Инструмент (Символ веры)

Улучшение: Броски атаки и урона

Критический: +1к6 урона за каждый плюс

Талант (На день ✦ Исцеление): Свободное действие. Триггер: Вы попадаете по врагу атакой, совершённой с помощью этого символа веры. Эффект: До конца вашего хода все персонажи, исцеляемые вашими талантами на сцену или на день, восстанавливают дополнительные 1к6 хитов.
Уровень 12 или 17: Восстановите дополнительные 2к6 хитов.
Уровень 22 или 27: Восстановите дополнительные 3к6 хитов.

Магический символ веры — Уровень 1+ обычный

Символ веры вашего божества, наделённый магической силой.

Урв 1	+1	360 зм	Урв 16	+4	45 000 зм
Урв 6	+2	1 800 зм	Урв 21	+5	225 000 зм
Урв 11	+3	9 000 зм	Урв 26	+6	1 125 000 зм

Инструмент (Символ веры)

Улучшение: Броски атаки и урона

Критический: +1к6 урона за каждый плюс

Символ надежды — Уровень 3+ необычный

Сила вашей веры помогает союзникам переносить ослабляющие эффекты.

Урв 3	+1	680 зм	Урв 18	+4	85 000 зм
Урв 8	+2	3 400 зм	Урв 23	+5	425 000 зм
Урв 13	+3	17 000 зм	Урв 28	+6	2 125 000 зм

Инструмент (Символ веры)

Улучшение: Броски атаки и урона

Критический: +1к6 урона за каждый плюс

Талант (На день): Свободное действие. Триггер: Вы попадаете по врагу атакой, совершённой с помощью этого символа веры. Эффект: Вы или союзник, находящийся в пределах 5 клеток от вас, можете совершить спасбросок с бонусом таланта +5.

Символ победы — Уровень 9+ необычный

Бережёного бог бережет.

Урв 9	+2	4 200 зм	Урв 24	+5	525 000 зм
Урв 14	+3	21 000 зм	Урв 29	+6	2 625 000 зм
Урв 19	+4	105 000 зм			

Инструмент (Символ веры)

Улучшение: Броски атаки и урона

Критический: +1к8 урона за каждый плюс

Талант (На день): Свободное действие. Вы можете использовать этот талант, когда вы или союзник в пределах 5 клеток от вас совершает критическое попадание. Этот персонаж получает единицу действия.

СИМВОЛЫ ВЕРЫ

Урв	Название	Цена (зм)
1	*Магический святой символ +1*	360
2	*Символ жизни +1*	520
3	*Символ надежды +1*	680
5	*Символ битвы +1*	1 000
6	*Магический святой символ +2*	1 800
7	*Символ жизни +2*	2 600
7	*Символ силы +2*	2 600
8	*Символ надежды +2*	3 400
9	*Символ победы +2*	4 200
10	*Символ битвы +2*	5 000
11	*Магический святой символ +3*	9 000
12	*Символ жизни +3*	13 000
12	*Символ силы +3*	13 000
13	*Символ надежды +3*	17 000
14	*Символ победы +3*	21 000
15	*Символ битвы +3*	25 000
16	*Магический святой символ +4*	45 000
17	*Символ жизни +4*	65 000
17	*Символ силы +4*	65 000
18	*Символ надежды +4*	85 000
19	*Символ победы +4*	105 000
20	*Символ битвы +4*	125 000
21	*Магический святой символ +5*	225 000
22	*Символ жизни +5*	325 000
22	*Символ силы +5*	325 000
23	*Символ надежды +5*	425 000
23	*Символ сияния +5*	425 000
24	*Символ победы +5*	525 000
25	*Символ битвы +5*	625 000
26	*Магический святой символ +6*	1 125 000
27	*Символ жизни +6*	1 625 000
27	*Символ силы +6*	1 625 000
28	*Символ надежды +6*	2 125 000
28	*Символ сияния +6*	2 125 000
29	*Символ победы +6*	2 625 000
30	*Символ битвы +6*	3 125 000

Символ силы — Уровень 7+ необычный

Сила вашей веры понижает сопротивление противников ослабляющим эффектам.

Урв 7	+2	2 600 зм	Урв 22	+5	325 000 зм
Урв 12	+3	13 000 зм	Урв 27	+6	1 625 000 зм
Урв 17	+4	65 000 зм			

Инструмент (Символ веры)

Улучшение: Броски атаки и урона

Критический: +1к6 урона за каждый плюс

Свойство: При использовании этого символа для причинения эффекта, прекращаемого спасброском, цель получает штраф -2 к первому спасброску от этого эффекта.

Символ сияния — Уровень 23+ необычный

Этот символ сияет силой вашей веры.

Урв 23	+5	425 000 зм	Урв 28	+6	2 125 000 зм

Инструмент (Символ веры)

Улучшение: Броски атаки и урона

Критический: +1к6 урона излучением за каждый плюс

Талант (На день ✦ Исцеление): Свободное действие. Используйте этот талант, когда применяете символ для атаки талантом с ключевым словом «излучение». Один союзник по вашему выбору в пределах 10 клеток от вас может использовать исцеление.

Сферы

Если вы — представитель класса, способного использовать сферы в качестве инструмента, вы можете добавлять бонус улучшения сферы к броскам атаки и урона талантов этого класса с ключевым словом «инструмент», а также можете использовать свойства и таланты сфер. Представители других классов не получают выгод от обладания сферой.

Сфера — это тяжёлый, круглый предмет, обычно из стекла или хрусталя, размера, легко помещающегося в вашей ладони. Сферы бывают разноцветные — от прозрачного стекла до полностью чёрного, с цветными молниями, извергающимися из центра. Вы не можете совершать рукопашные атаки сферой, равно как и большинством других инструментов.

Сфера бесспорного тяготения — Уровень 7+ необычный

Сфера из небесно-голубого хрусталя.

Урв 7	+2	2 600 зм	Урв 22	+5	325 000 зм
Урв 12	+3	13 000 зм	Урв 27	+6	1 625 000 зм
Урв 17	+4	65 000 зм			

Инструмент (Сфера)

Улучшение: Броски атаки и урона

Критический: +1к6 урона за каждый плюс

Талант (На день): Малое действие. До конца вашего следующего хода все атаки, попадающие по летающим существам в пределах 10 клеток от вас, также заставляют его плавно опуститься на 10 клеток. Если спуск приводит существо на землю, оно сбивается с ног, но не получает урона от падения.

Сфера кровавых последствий — Уровень 5+ необычный

Блестяще-красная сфера.

Урв 5	+1	1 000 зм	Урв 20	+4	125 000 зм
Урв 10	+2	5 000 зм	Урв 25	+5	625 000 зм
Урв 15	+3	25 000 зм	Урв 30	+6	3 125 000 зм

Инструмент (Сфера)

Улучшение: Броски атаки и урона

Критический: +1к6 урона за каждый плюс или +1к10 урона за каждый плюс против раненых существ

Талант (На день): Свободное действие. Триггер: Вы попадаете по врагу атакой, совершённой с помощью этой сферы. Причините урон 1к8 + модификатор Интеллекта всем раненым существам в пределах 5 клеток от вас.

Уровень 15 или 20: Урон 2к8 + модификатор Интеллекта.
Уровень 25 или 30: Урон 3к8 + модификатор Интеллекта.

Магическая сфера — Уровень 1+ обычный

Стандартная хрустальная сфера, зачарованная для проведения магической энергии.

Урв 1	+1	360 зм	Урв 16	+4	45 000 зм
Урв 6	+2	1 800 зм	Урв 21	+5	225 000 зм
Урв 11	+3	9 000 зм	Урв 26	+6	1 125 000 зм

Инструмент (Сфера)

Улучшение: Броски атаки и урона

Критический: +1к6 урона за каждый плюс

Сфера навязчивой фортуны — Уровень 20+ необычный

Хрустальная сфера, содержащая золотые и оранжевые завитки.

Урв 20	+4	125 000 зм	Урв 30	+6	3 125 000 зм
Урв 25	+5	625 000 зм			

Инструмент (Сфера)

Улучшение: Броски атаки и урона

Критический: +1к8 урона за каждый плюс

Талант (На день): Немедленное прерывание. Вы можете использовать этот талант когда враг в пределах 10 клетках от вас успешно перезаряжает талант. Вместо этого восстановление проваливается, а вы восстанавливаете один уже использованный талант на сцену.

Сфера неизбежного продолжения — Уровень 3+ необычный

Сфера из серого хрусталя выглядит как сгусток тумана.

Урв 3	+1	680 зм	Урв 18	+4	85 000 зм
Урв 8	+2	3 400 зм	Урв 23	+5	425 000 зм
Урв 13	+3	17 000 зм	Урв 28	+6	2 125 000 зм

Инструмент (Сфера)

Улучшение: Броски атаки и урона

Критический: +1к6 урона за каждый плюс

Талант (На день): Свободное действие. Триггер: Вы попадаете по врагу атакой, совершённой с помощью этой сферы. Эффект: Один из ваших талантов, который должен закончиться в конце этого хода, продолжает действовать до конца вашего следующего хода.

Сфера обратной полярности — Уровень 9+ необычный

Сфера из полированного хрусталя похож на штормовое небо.

Урв 9	+2	4 200 зм	Урв 24	+5	525 000 зм
Урв 14	+3	21 000 зм	Урв 29	+6	2 625 000 зм
Урв 19	+4	105 000 зм			

Инструмент (Сфера)

Улучшение: Броски атаки и урона

Критический: +1к6 урона за каждый плюс

Талант (На день): Малое действие. До конца вашего следующего хода ваши атаки рассматривают все сопротивляемости противника как уязвимость 5 к тем же видам урона.
Уровень 14 или 19: Уязвимость 10.
Уровень 24 или 29: Уязвимость 15.

Сфера твёрдой решимости — Уровень 13+ необычный

Под блестящим пурпурным стеклом извивается алая лента.

Урв 13	+3	17 000 зм	Урв 23	+5	425 000 зм
Урв 18	+4	85 000 зм	Урв 28	+6	2 125 000 зм

Инструмент (Сфера)

Улучшение: Броски атаки и урона

Критический: +1к6 урона за каждый плюс

Талант (На день): Свободное действие. Триггер: Вы опускаете до 0 хиты врага атакой, совершённой с помощью этой сферы. Эффект: Обездвижьте (спасение оканчивает) или ослабьте (спасение оканчивает) другого противника в пределах 10 клеток от вас.

СФЕРЫ

Урв	Название	Цена (зм)
1	*Магическая сфера +1*	360
3	*Сфера неизбежного продолжения +1*	680
5	*Сфера кровавых последствий +1*	1 000
6	*Магическая сфера +2*	1 800
7	*Сфера бесспорного тяготения +2*	2 600
8	*Сфера неизбежного продолжения +2*	3 400
9	*Сфера обратной полярности +2*	4 200
10	*Сфера кровавых последствий +2*	5 000
11	*Магическая сфера +3*	9 000
12	*Сфера бесспорного тяготения +3*	13 000
13	*Сфера неизбежного продолжения +3*	17 000
13	*Сфера твёрдой решимости +3*	17 000
14	*Сфера обратной полярности +3*	21 000
15	*Сфера кровавых последствий +3*	25 000
16	*Магическая сфера +4*	45 000
17	*Сфера бесспорного тяготения +4*	65 000
18	*Сфера неизбежного продолжения +4*	85 000
18	*Сфера твёрдой решимости +4*	85 000
19	*Сфера обратной полярности +4*	105 000
20	*Сфера кровавых последствий +4*	125 000
20	*Сфера навязчивой фортуны +4*	125 000
21	*Магическая сфера +5*	225 000
22	*Сфера бесспорного тяготения +5*	325 000
23	*Сфера неизбежного продолжения +5*	425 000
23	*Сфера твёрдой решимости +5*	425 000
24	*Сфера обратной полярности +5*	525 000
25	*Сфера кровавых последствий +5*	625 000
25	*Сфера навязчивой фортуны +5*	625 000
26	*Магическая сфера +6*	1 125 000
27	*Сфера бесспорного тяготения +6*	1 625 000
28	*Сфера неизбежного продолжения +6*	2 125 000
28	*Сфера твёрдой решимости +6*	2 125 000
29	*Сфера обратной полярности +6*	2 625 000
30	*Сфера кровавых последствий +6*	3 125 000
30	*Сфера навязчивой фортуны +6*	3 125 000

Предметы на голову

Эти предметы обладают талантами, улучшающими основанные на Интеллекте и Мудрости навыки, увеличивающими урон и обостряющими чувства.

Венок авторитета — Уровень 7 обычный

Это простое головное украшение улучшает ваши навыки переговоров и запугивания.

Ячейка предмета: Голова 2 600 зм

Свойство: Вы получаете бонус предмета +2 к проверкам Переговоров и Запугивания.

Диадема тонкости — Уровень 8 обычный

Это металлическое головное украшение улучшает ваши навыки проницательности и внимательности.

Ячейка предмета: Голова 3 400 зм

Свойство: Вы получаете бонус предмета +2 к проверкам Внимательности и Проницательности.

Железная злоба — Уровень 27 необычный

Металлическая сфера, чуть меньше вашего кулака, парит рядом с вашим плечом, выпуская чёрные шипы. Она значительно улучшает ваши навыки магических знаний и запугивания.

Ячейка предмета: Голова 1 625 000 зм

Свойство: Получите бонус предмета +6 к проверкам Запугивания и Магии.

Свойство: Противник, попавший по вам рукопашной атакой, получает урон некротической энергией 1к10.

Камень Йоун истинного зрения — Уровень 28 редкий

Этот тёмно-синий ромбовидный камень легко парит в воздухе, наделяя вас зрением в темноте и сильно увеличивая проницательность и внимательность.

Ячейка предмета: Голова 2 125 000 зм

Свойство: Вы получаете тёмное зрение и бонус предмета +6 к проверкам Внимательности и Проницательности.

Талант (На день): Малое действие. До конца вашего следующего хода вы чётко видите существ и предметы, находящиеся в вашей линии обзора, даже если они невидимы или находятся в ограничивающей видимость среде. *Поддержание малым:* Действие таланта продлевается до конца вашего следующего хода.

Корона повеления — Уровень 17 необычный

Эта богато украшенная корона значительно улучшает ваши навыки переговоров и запугивания.

Ячейка предмета: Голова 65 000 зм

Свойство: Получите бонус предмета +4 к проверкам Переговоров и Запугивания.

Талант (На день): Свободное действие. Вы можете использовать этот талант, когда вы или союзник в пределах 5 клеток совершает плохую проверку Переговоров или Запугивания. Вы или союзник перебрасываете эту проверку и используете новый результат.

Нимб падших звезд — Уровень 25 необычный

Крошечные сверкающие огоньки летают вокруг вашей головы, как звезды, улучшая ваши навыки целительства, природы и религии.

Ячейка предмета: Голова 625 000 зм

Свойство: Получите бонус предмета +5 к проверкам Природы, Религии и Целительства.

Талант (На день ✦ Излучение): Немедленное прерывание. Вы можете использовать этот талант когда противник совершает рукопашную или дальнобойную атаку по вам. Этот противник получает урон излучением 5к6 + модификатор Харизмы и становится ослеплённым (спасение оканчивает).

Очки ночи — Уровень 14 обычный

Эти очки наделяют вас зрением в темноте.

Ячейка предмета: Голова 21 000 зм

Свойство: Вы получаете тёмное зрение.

Рогатый шлем — Уровень 6+ необычный

Этот шлем с рогами увеличивает урон, наносимый вами при атаке в броске.

Урв 6 1 800 зм Урв 26 1 125 000 зм

Урв 16 45 000 зм

Ячейка предмета: Голова

Свойство: Ваша атака в броске причиняет дополнительно 1к6 урона.
Уровень 16: Дополнительно 2к6 урона.
Уровень 26: Дополнительно 3к6 урона.

Шлем битв — Уровень 9+ обычный

Этот простой шлем улучшает инициативу для вас и ваших союзников.

Урв 9 4 200 зм Урв 29 2 625 000 зм

Урв 19 105 000 зм

Ячейка предмета: Голова

Свойство: Вы и ваши союзники в пределах 5 клеток от вас получают бонус предмета +1 к проверкам инициативы.
Уровень 19: Бонус предмета +2.
Уровень 29: Бонус предмета +3.

Шлем василиска — Уровень 18 необычный

Этот шлем, напоминающий василиска, может быть активирован для обездвиживания противников.

Ячейка предмета: Голова 85 000 зм

Талант (На день): Немедленный ответ. Вы можете использовать этот талант когда противник в пределах 5 клеток от вас совершает рукопашную или дальнобойную атаку по вам. Этот противник становится обездвиженным (спасение оканчивает).

Шлем героев — Уровень 10+ необычный

Этот богато украшенный шлем делает вас и ваших союзников менее восприимчивыми к эффектам страха и может улучшить атаку союзников.

Урв 10 5 000 зм Урв 30 3 125 000 зм

Урв 20 125 000 зм

Ячейка предмета: Голова

Свойство: Вы и все союзники в пределах 10 клеток от вас получаете бонус предмета +2 к спасброскам от эффектов с ключевым словом «страх».
Уровень 30: бонус предмета +5.

Талант (На день): Свободное действие. Используйте этот талант, когда вы даруете союзнику стандартную атаку. Вместо этого союзник получает стандартное действие. Он также получает бонус таланта +2 ко всем броскам урона, совершаемым в течение этого стандартного действия.
Уровень 20: Бонус таланта +5 к броскам урона.
Уровень 30: Бонус таланта +10 к броскам урона.

Шлем орла — Уровень 12 необычный

Этот шлем, напоминающий орла, улучшает вашу внимательность и может быть активирован для улучшения дальнобойной атаки.

Ячейка предмета: Голова 13 000 зм

Свойство: Получите бонус предмета +3 к проверкам Внимательности.

Талант (На день): Малое действие. Получите бонус таланта +2 к своей следующей дальнобойной атаке в этот ход.

Шлем призрачной защиты — Уровень 22 необычный

Этот затуманенный шлем позволяет вам сопротивляться некротическому урону и может сделать вас неосязаемым на кроткое время.

Ячейка предмета: Голова 325 000 зм

Свойство: Получите сопротивляемость некротической энергии 10.

Талант (На сцену): Немедленное прерывание. Вы можете использовать этот талант, когда по вам попала атака. Вы становитесь неосязаемым до начала вашего следующего хода.

Шлем феникса — Уровень 28 необычный

Этот шлем, напоминающий феникса, увеличивает вашу внимательность и может улучшить дальнобойную атаку.

Ячейка предмета: Голова 425 000 зм

Свойство: Получите бонус предмета +5 к проверкам Внимательности.

Талант (На день ✦ Огонь): Малое действие. Получите бонус таланта +2 к своей следующей дальнобойной атаке в этот ход. При попадании эта атака причиняет дополнительный урон огнём 2к8.

ПРЕДМЕТЫ ДЛЯ ГОЛОВЫ

Урв	Название	Цена (зм)
6	*Рогатый шлем (героический этап)*	1 800
7	*Венок авторитета*	2 600
8	*Диадема тонкости*	3 400
9	*Шлем битв (героический этап)*	4 200
10	*Шлем героев (героический этап)*	5 000
12	*Шлем орла*	13 000
14	*Очки ночи*	21 000
16	*Рогатый шлем (этап совершенства)*	45 000
17	*Корона повеления*	65 000
18	*Шлем василиска*	85 000
19	*Шлем битв (этап совершенства)*	105 000
20	*Шлем героев (этап совершенства)*	125 000
22	*Шлем призрачной защиты*	325 000
23	*Шлем феникса*	425 000
25	*Нимб павших звезд*	625 000
26	*Рогатый шлем (эпический этап)*	1 125 000
27	*Железная злоба*	1 625 000
28	*Камень Йоун истинного зрения*	2 125 000
29	*Шлем битв (эпический этап)*	2 625 000
30	*Шлем героев (эпический этап)*	3 125 000

Предметы для кистей

Перчатки и рукавицы обладают талантами, помогающими проверкам навыков, увеличивающими броски атаки и урона, и даже позволяющими перебрасывать в некоторых ситуациях результаты.

Бараньи рукавицы — Уровень 8 необычный

Эти бронированные рукавицы украшены символом бараньей головы.

Ячейка предмета: Кисти 3 400 зм

Свойство: Добавьте 1 клетку к дистанции всех производимых вами эффектов отталкивания.

Перчатки гильдмейстера — Уровень 23 необычный

Эти стильные чёрные перчатки значительно улучшают ваши навыки воровства.

Ячейка предмета: Кисти 425 000 зм

Свойство: Получите бонус предмета +5 к проверкам Воровства.

Талант (На день): Малое действие. Всякий раз в течение сцены при проверке Воровства совершайте две проверки и используйте лучший результат.

Перчатки грабителя — Уровень 1 необычный

Эти чёрные перчатки без пальцев, расшитые тёмно-красным, улучшают ваши навыки воровства.

Ячейка предмета: Кисти 360 зм

Свойство: Получите бонус предмета +1 к проверкам Воровства.

Перчатки плута Уровень 12 необычный

Эти зачарованные чёрные перчатки неплохо улучшают ваши проверки воровства.

Ячейка предмета: Кисти 13 000 зм

Свойство: Получите бонус предмета +3 к проверкам Воровства.

Талант (На день): Малое действие. Всякий раз в течение этого хода при проверке Воровства совершайте две проверки и используйте лучший результат.

Перчатки пробивания Уровень 3 необычный

Эти зачарованные перчатки могут быть активированы для отрицания сопротивляемости противника на короткое время.

Ячейка предмета: Кисти 680 зм

Талант (На день): Малое действие. До конца сцены ваши атаки игнорируют все сопротивляемости 10 или меньше.

Перчатки Царства Теней Уровень 6+ необычный

В эти мягкие чёрные перчатки вплетены нити Царства Теней, что делает их весьма желанными для волшебников и колдунов.

Урв 6 1 800 зм Урв 26 1 125 000 зм

Урв 16 45 000 зм

Ячейка предмета: Кисти

Талант (На день ✦ Некротическая энергия): Малое действие. Измените тип наносимого вашим следующим магическим талантом урона на «некротическая энергия». Добавьте 1к6 к урону, причинённому талантом (если есть).
Уровень 16: Добавьте 2к6 к причинённому урону.
Уровень 26: Добавьте 3к6 к причинённому урону.

Рукавицы разрушения Уровень 18 необычный

Эти бронированные рукавицы позволяют вам наносить больше, чем минимальный урон, при рукопашных атаках.

Ячейка предмета: Кисти 85 000 зм

Свойство: При определении урона от рукопашной атаки перебрасывайте все выпавшие «1», пока не выпадет что-либо кроме «1».

Рукавицы силы огра Уровень 5 редкий

Эти бронированные рукавицы большого размера увеличивают вашу силу и могут быть активированы для увеличения урона.

Ячейка предмета: Кисти 1 000 зм

Свойство: Получите бонус предмета +1 к проверкам Атлетики и Силы (но не к атакам Силой).

Талант (На день): Малое действие. Вы получаете до конца сцены бонус таланта +2 к броскам урона от рукопашных атак.

ПРЕДМЕТЫ ДЛЯ КИСТЕЙ

Урв	Название	Цена (зм)
1	*Перчатки грабителя*	360
3	*Перчатки пробивания*	680
5	*Рукавицы силы огра*	1 000
6	*Перчатки Царства Теней (героический этап)*	1 800
8	*Бараньи рукавицы*	3 400
12	*Перчатки плута*	13 000
16	*Перчатки Царства Теней (этап совершенства)*	45 000
18	*Рукавицы разрушения*	85 000
23	*Перчатки гильдмейстера*	425 000
26	*Перчатки Царства Теней (эпический этап)*	1 125 000

Кольца

Магические кольца обладают свойствами и талантами, помогающими персонажу в различных ситуациях, от исцеления и применения навыков, до полёта и телепортации. Персонаж может получать выгоды и носить одновременно до двух колец (по одному на каждой руке). Если вы носите более двух магических колец, то ни одно из них не работает.

КОЛЬЦА

Урв	Название	Цена (зм)
14	*Железное кольцо владык дварфов*	21 000
15	*Кольцо свободы передвижения*	25 000
17	*Кольцо протекции*	65 000
18	*Кольцо невидимости*	85 000
19	*Кольцо истинного зрения*	105 000
20	*Кольцо полета*	125 000
21	*Кольцо волшебства*	225 000
24	*Кольцо регенерации*	525 000
26	*Кольцо звёздного опала*	1 125 000

Железное кольцо владык дварфов Уровень 14 необычный

Это широкое железное кольцо украшено геометрическими узорами владык дварфов.

Ячейка предмета: Кольцо 21 000 зм

Свойство: Получите одно исцеление.

Талант (На день): Немедленное прерывание. Вы можете использовать этот талант когда по вам попадает талант с эффектом тяги, толкания или сдвигания. Вы отрицаете вынужденное движение.

Если вы достигли сегодня как минимум одной вехи, вы также получаете иммунитет к эффектам тяги, толкания и сдвигания (если только сами не пожелаете перемещаться) до конца вашего следующего хода.

Кольцо волшебства Уровень 21 необычный

На этой полоске серебра выгравированы могущественные магические символы.

Ячейка предмета: Кольцо 225 000 зм

Свойство: Получите бонус предмета +3 к проверкам Магии.

Талант (На день): Малое действие. Восстановите один уже использованный магический приём на сцену.

Если вы достигли сегодня как минимум одной вехи, то можете вместо этого восстановить магический атакующий талант на сцену.

Кольцо защиты Уровень 17 редкий

На этом кольце из белого золота выгравирован крошечный щит.

Ячейка предмета: Кольцо 65 000 зм

Свойство: Получите бонус предмета +1 к спасброскам.

Талант (На день): Немедленное прерывание. Вы можете использовать этот талант когда по вам попадает атака. Получите бонус таланта +2 к одной защите против этой атаки.

Если вы достигли сегодня как минимум одной вехи, то этот бонус прекращает действовать только в начале вашего следующего хода.

Кольцо звёздного опала Уровень 26 необычный

Это чёрное кольцо инкрустировано нежно светящимся звёздным опалом.

Ячейка предмета: Кольцо 1 125 000 зм

Свойство: Получите бонус предмета +1 к скорости.

Талант (На день ✦ Излучение, Телепортация): Действие движения. Телепортируйтесь на 10 клеток.

Если вы достигли сегодня как минимум одной вехи, то после вашей телепортации в вашей исходной клетке появляется яркая вспышка: Ближняя вспышка 3; атака Харизмой (с бонусом +5) против Реакции; урон излучением 4к8 + модификатор Харизмы (половина при промахе).

Кольцо истинного зрения Уровень 19 необычный

Белая жемчужина в этой полоске золота выглядит как глаз на пальце.

Ячейка предмета: Кольцо 105 000 зм

Свойство: Получите бонус предмета +2 к проверкам Внимательности.

Талант (На день): Малое действие. До конца вашего хода вы можете видеть невидимых существ, как если бы они были видимы. Вы также игнорируете штрафы к атакам за покров и полный покров.

Если вы достигли сегодня как минимум одной вехи, то эффект длится до конца вашего следующего хода.

Кольцо невидимости Уровень 18 редкий

Это простое золотое кольцо украшено эльфийскими рунами, вытравленными на его поверхности.

Ячейка предмета: Кольцо 85 000 зм

Свойство: Получите бонус предмета +4 к проверкам Скрытности.

Талант (На день ✦ Иллюзия): Стандартное действие. Станьте невидимым до конца своего следующего хода.

Если вы достигли сегодня как минимум одной вехи, то использование этого таланта требует лишь малого действия.

Кольцо полёта Уровень 20 необычный

Этот утончённое серебряное кольцо украшено узором из перьев.

Ячейка предмета: Кольцо 125 000 зм

Свойство: Вы не получаете урона от падения и всегда приземляетесь на ноги.

Талант (На день): Малое действие. Получите скорость полёта, равную вашей скорости, до конца своего хода.

Если вы достигли сегодня как минимум одной вехи, то эффект длится до конца вашего следующего хода.

Кольцо регенерации Уровень 24 редкий

Это кольцо из чистого серебра украшено кроваво-красным рубином.

Ячейка предмета: Кольцо 525 000 зм

Свойство: Получите бонус предмета +3 к вашему значению исцеления.

Талант (На день ✦ Исцеление): Малое действие. Восстановите одно потраченное сегодня исцеление.

Если вы достигли сегодня как минимум одной вехи, то вы также получаете регенерацию 10 до конца сцены или пока не потратите исцеление.

Кольцо свободы передвижения Уровень 15 редкий

Небесно-голубое колечко слегка мерцает, и кажется, что оно вращается на пальце.

Ячейка предмета: Кольцо 25 000 зм

Свойство: Вы получаете бонус предмета +2 к проверкам Акробатики.

Талант (На день): Малое действие. Получите до конца сцены бонус таланта +5 к проверкам, сделанным для высвобождения из захвата и бонус таланта +5 к спасброскам, сделанным для окончания состояний обездвиживания, удержания и замедления.

Если вы достигли сегодня как минимум одной вехи, то можете до конца сцены перемещаться по труднопроходимой местности как по обычной.

Предметы на ноги

Обувь и наголенники обладают талантами, увеличивающими вашу скорость, обеспечивающими дополнительное передвижение, или другим способом помогающими в связанных с передвижением ситуациях.

ПРЕДМЕТЫ НА НОГИ

Урв	Название	Цена (зм)
2	*Башмаки акробата*	520
3	*Башмаки кошачьей походки*	680
4	*Башмаки ходящих по волнам*	840
5	*Паучьи башмаки*	1 000
7	*Наголенники дварфов*	2 600
9	*Башмаки ходьбы*	4 200
11	*Башмаки эльфов*	9 000
12	*Наголенники боевого шага*	13 000
13	*Крылатые башмаки*	17 000
14	*Башмаки ходьбы и прыгучести*	21 000
16	*Башмаки эладринов*	45 000
22	*Башмаки равновесия*	325 000
28	*Башмаки большого шага*	2 125 000

Башмаки акробата Уровень 2 необычный

Эти зачарованные башмаки улучшают ваши навыки акробатики.

Ячейка предмета: Ноги 520 зм

Свойство: Получите бонус предмета +1 к проверкам Акробатики.

Талант (Неограниченный): Малое действие. Поднимитесь из положения лёжа.

Башмаки большого шага — Уровень 28 необычный

Эти зачарованные башмаки позволяют вам телепортироваться один раз в день.

Ячейка предмета: Ноги 2 125 000 зм

Свойство: Получите бонус предмета +1 к скорости.

Талант (На день ✦ Телепортация): Действие движения. Телепортируйтесь на расстояние до 1 мили (необходимы линия обзора и линия воздействия до места назначения).

Башмаки кошачьей походки — Уровень 3 необычный

Эти зачарованные башмаки уменьшают урон при падении, а также улучшают ваши навыки акробатики и атлетики.

Ячейка предмета: Ноги 680 зм

Свойство: При падении или спрыгивании вниз вы получаете лишь половину урона от падения, всегда приземляясь на ноги.

Талант (На день): Свободное действие. Получите бонус таланта +5 к следующей проверке Акробатики или Атлетики.

Башмаки равновесия — Уровень 22 необычный

Эти зачарованные башмаки сильно улучшают ваши навыки акробатики.

Ячейка предмета: Ноги 325 000 зм

Свойство: Получите бонус предмета +5 к проверкам Акробатики.

Талант (На день): Свободное действие. Перебросьте только что сделанную проверку Акробатики. Используйте новый результат.

Башмаки ходьбы — Уровень 9 обычный

Эти зачарованные башмаки увеличивают вашу скорость, если вы в лёгких доспехах или без них вовсе.

Ячейка предмета: Ноги 4 200 зм

Свойство: Получите бонус предмета +1 к скорости, если вы в лёгких доспехах или без них вовсе.

Башмаки ходьбы и прыгучести — Уровень 14 необычный

Эти зачарованные башмаки увеличивают вашу скорость, если вы в лёгких доспехах или без них вовсе, и увеличивают вашу прыгучесть.

Ячейка предмета: Ноги 21 000 зм

Свойство: Получите бонус предмета +1 к скорости, если вы в лёгких доспехах или без них вовсе.

Свойство: Получите бонус предмета +5 к проверкам Атлетики для совершения прыжков.

Башмаки ходящих по волнам — Уровень 4 необычный

Эти зачарованные башмаки позволяют вам ходить по жидкости как по твёрдой земле.

Ячейка предмета: Ноги 840 зм

Свойство: Если вы начинаете свой ход на твердой поверхности, то можете пройтись по жидкости как по земле. Если в конце своего хода вы остаётесь на жидкости, то погружаетесь в неё.

Талант (На день): Малое действие. Вы можете передвигаться по жидкости как по твёрдой поверхности до конца сцены.

Башмаки эладринов — Уровень 16 необычный

Эти зачарованные башмаки, сработанные в традициях эладринов, увеличивают дистанцию, на которую вы можете телепортироваться.

Ячейка предмета: Ноги 45 000 зм

Свойство: Добавьте 2 к максимальному расстоянию, на которые вы можете телепортироваться любым способом кроме как посредством этих башмаков.

Талант (На день ✦ Телепортация): Действие движения. Телепортируйтесь на дистанцию до 5 клеток (или до 10, если вы — эладрин).

Башмаки эльфов — Уровень 11 необычный

Эти зачарованные башмаки, сработанные в традициях эльфов, могут быть активированы для увеличения вашей скорости и улучшения скрытности на короткое время.

Ячейка предмета: Ноги 9 000 зм

Талант (На сцену): Малое действие. Получите бонус таланта +2 к скорости и проверкам Скрытности до конца вашего хода.

Крылатые башмаки — Уровень 13 редкий

Эти зачарованные башмаки оберегают вас от урона от падения и могут быть активированы для полёта на короткое время.

Ячейка предмета: Ноги 17 000 зм

Свойство: Вы не получаете урон от падения и всегда приземляетесь на ноги.

Талант (На день): Малое действие. Вы получаете до конца сцены скорость полёта, равную вашей скорости.

Наголенники боевого шага — Уровень 12 необычный

Эти зачарованные наголенники увеличивают вашу скорость при ношении тяжёлых доспехов.

Ячейка предмета: Ноги 13 000 зм

Свойство: Получите бонус предмета +1 к скорости при ношении тяжёлых доспехов.

Наголенники дварфов — Уровень 7 необычный

Эти зачарованные наголенники, сработанные в традициях дварфов, помогут сопротивляться вынужденному перемещению.

Ячейка предмета: Ноги 2 600 зм

Талант (На день): Немедленное прерывание. Вы можете использовать этот талант, когда поражены сдвигающим, тянущим или толкающим талантом. Вы отрицаете вынужденное движение.

Паучьи башмаки — Уровень 5 необычный

Эти зачарованные башмаки увеличивают вашу способность к лазанию.

Ячейка предмета: Ноги 1 000 зм

Свойство: При проверке Атлетики для лазания, вы можете двигаться с полной скоростью, а не с уменьшенной вдвое.

Талант (На день): Действие движения. В это действие движения вы двигаетесь со скоростью лазания, равной вашей скорости.

Предметы на пояс

Пояса обладают талантами, улучшающими основанные на Силе навыки, исцеление и сопротивляемости.

ПРЕДМЕТЫ НА ПОЯС

Урв	Название	Цена (зм)
2	*Пояс энергии (героический этап)*	520
5	*Железный пояс (героический этап)*	1 000
7	*Пояс жертвы (героический этап)*	2 600
9	*Пояс живости (героический этап)*	4 200
12	*Пояс энергии (этап совершенства)*	13 000
15	*Железный пояс (этап совершенства)*	25 000
15	*Пояс гигантской силы (этап совершенства)*	25 000
17	*Пояс жертвы (этап совершенства)*	65 000
19	*Пояс живости (этап совершенства)*	105 000
22	*Пояс энергии (эпический этап)*	325 000
25	*Железный пояс (эпический этап)*	625 000
25	*Пояс титанической силы (эпический этап)*	625 000
27	*Пояс жертвы (эпический этап)*	1 625 000
29	*Пояс живости (эпический этап)*	2 625 000

Железный пояс Уровень 5+ необычный

Впервые такие кольчужные пояса были сделаны дварфами-кузнецами, порабощёнными великанами. Он может защитить от атак оружием.

Урв 5 1 000 зм Урв 25 625 000 зм

Урв 15 25 000 зм

Ячейка предмета: Пояс

Талант (На день): Малое действие. Получите сопротивляемость 5 ко всему урону от оружия до конца своего следующего хода.
Уровень 15: Сопротивляемость 10 ко всему урону от оружия.
Уровень 25: Сопротивляемость 15 ко всему урону от оружия.

Пояс гигантской силы Уровень 15 необычный

В этот пояс жесткой кожи вставлены многочисленные полированные серые камни. Он улучшает ваши навыки атлетики и рукопашный урон.

Ячейка предмета: Пояс 25 000 зм

Свойство: Получите бонус предмета +2 к проверкам Атлетики и проверкам Силы (но не к атакам Силой).

Талант (На день): Свободное действие. Используйте этот талант когда попадаете рукопашной атакой. Добавьте бонус таланта +10 к броску урона.

Пояс жертвы Уровень 7+ необычный

Этот кожаный пояс позволяет вам помогать другим исцеляться.

Урв 7 2 600 зм Урв 27 1 625 000 зм

Урв 17 65 000 зм

Ячейка предмета: Пояс

Свойство: Все союзники в пределах 5 клеток от вас получают бонус предмета +1 к своим значениям исцеления.
Уровень 17: Бонус предмета +2.
Уровень 27: Бонус предмета +3.

Талант (На день ✦ Исцеление): Малое действие. Потеряйте два исцеления. Союзник в пределах 5 клеток от вас восстанавливает одно исцеление.

Пояс живости Уровень 9+ необычный

Этот хитро сплетённый сетчатый пояс улучшает ваши навыки акробатики и атлетики.

Урв 9 4 200 зм Урв 29 2 625 000 зм

Урв 19 105 000 зм

Ячейка предмета: Пояс

Свойство: Получите бонус предмета +2 к проверкам Акробатики и Атлетики.
Уровень 19: Бонус предмета +4.
Уровень 29: Бонус предмета +6.

Талант (На день): Свободное действие. Перебросьте только что сделанную проверку Акробатики или Атлетики. Используйте новый результат.

Пояс титанической силы Уровень 25 необычный

В этот пояс из жёсткой кожи вставлены многочисленные полированные обсидианы. Он значительно улучшает ваши навыки атлетики и рукопашный урон.

Ячейка предмета: Пояс 625 000 зм

Свойство: Получите бонус предмета +3 к проверкам Атлетики и проверкам Силы (но не к атакам Силой).

Талант (На день): Свободное действие. Получите бонус таланта +10 ко всем броскам рукопашного урона до начала своего следующего хода.

Пояс энергии Уровень 2+ обычный

Этот кольчужный пояс улучшает ваши восстановительные способности.

Урв 2 520 зм Урв 22 325 000 зм

Урв 12 13 000 зм

Ячейка предмета: Пояс

Свойство: Вы получаете бонус предмета +1 к своему значению исцеления.
Уровень 12: Бонус предмета +2.
Уровень 22: Бонус предмета +3.

Предметы на руки

Щиты и наручи содержат силы, защищающие вас от урона или оборачивающие атаку противника в немедленную атаку против них самих. Набор качеств, относящихся к магическим щитам, может быть применен как к лёгким щитам, так и к тяжёлым.

Бьющий щит Уровень 5+ необычный

Этот крепкий щит может быть использован для отталкивания противников.

Урв 5 1 000 зм Урв 25 625 000 зм

Урв 15 25 000 зм

Ячейка предмета: Руки

Талант (На день): Свободное действие. Используйте этот талант, когда попадаете по врагу рукопашной атакой. Толкните противника на 1к4 клеток после применения эффекта атаки.
Уровень 15: Толчок на 2к4 клеток.
Уровень 25: Толчок на 3к4 клеток.

Наручи защиты — Уровень 7+ необычный

Эти зачарованные наручи могут уменьшить урон от одной атаки.

Урв 7 2 600 зм Урв 27 1 625 000 зм

Урв 17 65 000 зм

Ячейка предмета: Руки

Талант (На день): Немедленное прерывание. Вы можете использовать этот талант, когда по вам попала рукопашная атака. Уменьшите полученный урон на 10.
Уровень 17: Уменьшите полученный урон на 20.
Уровень 27: Уменьшите полученный урон на 30.

Наручи отличной стрельбы — Уровень 3+ необычный

Эти зачарованные наручи увеличивают наносимый дальнобойными атаками урон.

Урв 3 680 зм Урв 23 425 000 зм

Урв 13 17 000 зм

Ячейка предмета: Руки

Свойство: Когда вы попадаете стандартной дальнобойной атакой, вы получаете бонус предмета +2 к броску урона.
Уровень 13: Бонус предмета +4.
Уровень 23: Бонус предмета +6.

Наручи сильных ударов — Уровень 2+ обычный

Эти зачарованные наручи увеличивают наносимый рукопашными атаками урон.

Урв 2 520 зм Урв 22 325 000 зм

Урв 12 13 000 зм

Ячейка предмета: Руки

Свойство: Когда вы попадаете стандартной рукопашной атакой, вы получаете бонус предмета +2 к броску урона.
Уровень 12: Бонус предмета +4.
Уровень 22: Бонус предмета +6.

Охранный щит — Уровень 14+ необычный

Используйте силу этого щита для уменьшения урона, получаемого союзниками.

Урв 14 21 000 зм Урв 24 525 000 зм

Ячейка предмета: Руки

Талант (На день): Немедленное прерывание. Вы можете использовать этот талант когда по союзнику, находящемуся в соседней клетке, попадает атака. Этот союзник получает сопротивляемость 15 ко всем видам урона от атаки.
Уровень 24: Сопротивляемость 20 ко всем видам урона от атаки.

Щит вызова — Уровень 8+ необычный

Этот зачарованный щит обеспечивает немедленное исцеление после получения критического попадания.

Урв 8 3 400 зм Урв 28 2 125 000 зм

Урв 18 85 000 зм

Ячейка предмета: Руки

Талант (На день ✦ Исцеление): Немедленный ответ. Вы можете использовать этот талант, когда по вам совершено критическое попадание. Вы можете использовать исцеление.
Уровень 18: Восстановите дополнительно 2к6 хитов.
Уровень 28: Восстановите дополнительно 4к6 хитов.

Щит протекции — Уровень 3+ необычный

Этот зачарованный щит может быть активирован для обеспечения вас и союзников магической защитой на короткое время.

Урв 3 680 зм Урв 23 425 000 зм

Урв 13 17 000 зм

Ячейка предмета: Руки

Талант (На день): Стандартное действие. Вы и один союзник, находящийся в соседней клетке, получаете сопротивляемость 10 ко всем видам урона до конца вашего следующего хода.
Уровень 13: Сопротивляемость 15 ко всем видам урона.
Уровень 23: Сопротивляемость 20 ко всем видам урона.

Щит уклонения — Уровень 2+ обычный

Этот зачарованный щит уменьшает урон, получаемый вами от дальнобойных атак.

Урв 2 520 зм Урв 22 325 000 зм

Урв 12 13 000 зм

Ячейка предмета: Руки

Свойство: Вы получаете сопротивляемость 2 ко всем видам урона от всех дальнобойных и зональных атак.
Уровень 12: Сопротивляемость 5 ко всем видам урона от всех дальнобойных и зональных атак.
Уровень 22: Сопротивляемость 10 ко всем видам урона от всех дальнобойных и зональных атак.

Щит укротителя драконов — Уровень 16+ необычный

Этот витиеватый щит обеспечивает дополнительную защиту от атак дракона и может снизить урон от зональных атак.

Урв 16 45 000 зм Урв 26 1 125 000 зм

Ячейка предмета: Руки

Свойство: Вы получаете сопротивляемость 5 ко всем атакам драконов.
Уровень 26: Сопротивляемость 10 ко всем атакам драконов.

Талант (На день): Немедленное прерывание. Вы можете использовать этот талант, когда по вам попала зональная или ближняя атака. Уменьшите урон, наносимый атакой вам и всем союзникам, находящимся в соседних клетках, на 10.
Уровень 26: Уменьшите урон на 15.

Щит хранители — Уровень 10+ необычный

Используйте силу этого щита для защиты союзников от атак.

Урв 10 5 000 зм Урв 30 3 125 000 зм

Урв 20 125 000 зм

Ячейка предмета: Руки

Талант (На день): Немедленное прерывание. Вы можете использовать этот талант когда по союзнику, находящемуся в соседней клетке, попадает атака. Вместо него атака попадает по вам. После этого вы получаете сопротивляемость ко всем видам урона, равный половине полученного от этой атаки (если он был) до начала своего следующего хода.
Уровень 20: Защитите союзника в пределах 5 клеток от вас.
Уровень 30: Защитите союзника в пределах 10 клеток от вас.

ПРЕДМЕТЫ НА РУКИ

Урв	Название	Цена (зм)
2	*Наручи сильных ударов (героический этап)*	520
2	*Щит уклонения (героический этап)*	520
3	*Наручи отличной стрельбы (героический этап)*	680
3	*Щит протекции (героический этап)*	680
5	*Бьющий щит (героический этап)*	1 000
7	*Наручи защиты (героический этап)*	2 600
8	*Щит вызова (героический этап)*	3 400
10	*Щит хранителя (героический этап)*	5 000
12	*Наручи сильных ударов (этап совершенства)*	13 000
12	*Щит уклонения (этап совершенства)*	13 000
13	*Наручи отличной стрельбы (этап совершенства)*	17 000
13	*Щит протекции (этап совершенства)*	17 000
14	*Охранный щит (этап совершенства)*	21 000
15	*Бьющий щит (этап совершенства)*	25 000
16	*Щит укротителя драконов (этап совершенства)*	45 000
17	*Наручи защиты (этап совершенства)*	65 000
18	*Щит вызова (этап совершенства)*	85 000
20	*Щит хранителя (этап совершенства)*	125 000
22	*Наручи сильных ударов (эпический этап)*	325 000
22	*Щит уклонения (эпический этап)*	325 000
23	*Наручи отличной стрельбы (эпический этап)*	425 000
23	*Щит протекции (эпический этап)*	425 000
24	*Охранный щит (эпический этап)*	525 000
25	*Бьющий щит (эпический этап)*	625 000
26	*Щит укротителя драконов (эпический этап)*	1 125 000
27	*Наручи защиты (эпический этап)*	1 625 000
28	*Щит вызова (эпический этап)*	2 125 000
30	*Щит хранителя (эпический этап)*	3 125 000

Предметы на шею

Амулеты и накидки обеспечивают бонус улучшения к Стойкости, Реакции и Воле.

Амулет защиты — Уровень 1+ обычный

Этот светло-синий амулет улучшает ваши защиты.

Урв 1	+1	360 зм	Урв 16	+4	45 000 зм
Урв 6	+2	1 800 зм	Урв 21	+5	225 000 зм
Урв 11	+3	9 000 зм	Урв 26	+6	1 125 000 зм

Ячейка предмета: Шея

Улучшение: Стойкость, Реакция и Воля

Амулет здоровья — Уровень 3+ необычный

Этот золотой амулет улучшает ваши защиты и сопротивление яду.

Урв 3	+1	680 зм	Урв 18	+4	85 000 зм
Урв 8	+2	3 400 зм	Урв 23	+5	425 000 зм
Урв 13	+3	17 000 зм	Урв 28	+6	2 125 000 зм

Ячейка предмета: Шея

Улучшение: Стойкость, Реакция и Воля

Свойство: Вы получаете сопротивляемость яду, равную удвоенному бонусу улучшения амулета.

Амулет ложной жизни — Уровень 9+ необычный

Этот тёмно-синий амулет с алым центром усиливает ваши защиты и может обеспечить вас временными хитами.

Урв 9	+2	4 200 зм	Урв 24	+5	525 000 зм
Урв 14	+3	21 000 зм	Урв 29	+6	2 625 000 зм
Урв 19	+4	105 000 зм			

Ячейка предмета: Шея

Улучшение: Стойкость, Реакция и Воля

Талант (На день): Малое действие. Используйте этот талант когда вы ранены, чтобы получить временные хиты, равные вашему значению исцеления.

Амулет мудрости — Уровень 13+ необычный

Этот серебряный амулет повышает вашу мудрость и может значительно улучшить силу воли.

Урв 13	+3	17 000 зм	Урв 23	+5	425 000 зм
Урв 18	+4	85 000 зм	Урв 28	+6	2 125 000 зм

Ячейка предмета: Шея

Улучшение: Стойкость, Реакция и Воля

Свойство: Получите бонус предмета +1 к проверкам Мудрости и основанным на Мудрости проверкам навыков (но не к атакам Мудростью).
Уровень 23 или 28: Бонус предмета +2.

Талант (На день): Немедленное прерывание. Вы можете использовать этот талант, когда по вам попала атака, нацеленная на вашу Волю. Получите бонус таланта +5 к Воле против этой атаки.

Крылатый амулет — Уровень 3+ обычный

Этот оранжевый амулет уменьшает урон, получаемый при падении.

Урв 3	+1	680 зм	Урв 18	+4	85 000 зм
Урв 8	+2	3 400 зм	Урв 23	+5	425 000 зм
Урв 13	+3	17 000 зм	Урв 28	+6	2 125 000 зм

Ячейка предмета: Шея

Улучшение: Стойкость, Реакция и Воля

Свойство: При падении рассчитывайте дистанцию на 10 футов меньше за каждый плюс (-10 футов за +1, -20 футов за +2 и т. д.) при вычислении урона. Вы всегда приземляетесь на ноги.

Накидка хранителя — Уровень 20+ необычный

Этот тёмно-синий плащ может телепортировать вас и поменять местами с союзником.

Урв 20	+4	125 000 зм	Урв 30	+6	3 125 000 зм
Урв 25	+5	625 000 зм			

Ячейка предмета: Шея

Улучшение: Стойкость, Реакция и Воля

Талант (На день ✦ Телепортация): Действие движения. Телепортируйтесь в пространство союзника, находящегося в пределах 10 клеток от вас; этот союзник одновременно телепортируется в ваше пространство. Вам не требуется ни линия обзора, ни линия воздействия до пространства союзника.

Плащ выживания — Уровень 9+ необычный

Этот коричневый плащ может повысить вашу выносливость и наделяет сопротивлением огню и холоду.

Урв 9	+2	4 200 зм	Урв 24	+5	525 000 зм
Урв 14	+3	21 000 зм	Урв 29	+6	2 625 000 зм
Урв 19	+4	105 000 зм			

Ячейка предмета: Шея

Улучшение: Стойкость, Реакция и Воля

Свойство: Получите бонус предмета к проверкам Выносливости, равный бонусу улучшения плаща. Получите сопротивляемость огню 5 и сопротивляемость холоду 5.
Уровень 19 или 24: Сопротивляемость огню 10 и сопротивляемость холоду 10.
Уровень 29: Сопротивляемость огню 15 огню и сопротивляемость холоду 15.

Плащ громовержца — Уровень 15+ необычный

Этот тёмно-серый окаймленный молниями плащ обеспечивает вас защитой от урона звуком и электричеством и может недолго наносить этот же урон противникам.

Урв 15	+3	25 000 зм	Урв 25	+5	625 000 зм
Урв 20	+4	125 000 зм	Урв 30	+6	3 125 000 зм

Ячейка предмета: Шея

Улучшение: Стойкость, Реакция и Воля

Свойство: Сопротивляемость звуку 10 и сопротивляемость электричеству 10.
Уровень 25 или 30: Сопротивляемость звуку 15 и сопротивляемость электричеству 15.

Талант (На день ✦ Звук, Электричество): Малое действие. До конца вашего следующего хода, всякий раз при попадании по вам рукопашной атаки, атакующий получает 3к6 урона звуком или электричеством (на ваш выбор).
Уровень 20: 4к6 урона звуком или электричеством.
Уровень 25: 5к6 урона звуком или электричеством.
Уровень 30: 6к6 урона звуком или электричеством.

Плащ невидимости — Уровень 23+ редкий

Этот вышитый золотом плащ увеличивает ваши защиты и может ненадолго сделать вас невидимым.

Урв 23	+5	425 000 зм	Урв 28	+6	2 125 000 зм

Ячейка предмета: Шея

Улучшение: Стойкость, Реакция и Воля

Талант (На день ✦ Иллюзия): Стандартное действие. Вы становитесь невидимым до конца сцены или пока по вам не попадут рукопашной или дальнобойной атакой.

Плащ сопротивления — Уровень 2+ необычный

Этот окаймлённый алым плащ может обеспечить небольшую защиту от всех атак.

Урв 2	+1	520 зм	Урв 17	+4	65 000 зм
Урв 7	+2	2 600 зм	Урв 22	+5	325 000 зм
Урв 12	+3	13 000 зм	Урв 27	+6	1 625 000 зм

Ячейка предмета: Шея

Улучшение: Стойкость, Реакция и Воля

Талант (На день): Малое действие. Получите сопротивляемость 5 ко всем видам урона до начала своего следующего хода.
Уровень 12 или 17: Сопротивляемость 10 ко всем видам урона.
Уровень 22 или 27: Сопротивляемость 15 ко всем видам урона.

Плащ ухода в Страну Фей — Уровень 20+ необычный

Этот тёмно-зелёный плащ увеличивает ваши защиты и может дать короткую передышку в Стране Фей.

Урв 20	+4	125 000 зм	Урв 30	+6	3 125 000 зм
Урв 25	+5	625 000 зм			

Ячейка предмета: Шея

Улучшение: Стойкость, Реакция и Воля

Талант (На день): Действие движения. Выберите союзника, которого можете видеть. Вы исчезаете из мира природы до начала своего следующего хода, после чего появляетесь в пределах 5 клеток от выбранного союзника в любом свободном пространстве.

ПРЕДМЕТЫ НА ШЕЮ

Урв	Название	Цена (зм)
1	*Амулет защиты +1*	360
2	*Плащ сопротивления +1*	520
3	*Амулет здоровья +1*	680
3	*Крылатый амулет +1*	680
6	*Амулет защиты +2*	1 800
7	*Плащ сопротивления +2*	2 600
7	*Эльфийский плащ +2*	2 600
8	*Амулет здоровья +2*	3 400
8	*Крылатый амулет +2*	3 400
9	*Амулет ложной жизни +2*	4 200
9	*Плащ выживания +2*	4 200
11	*Амулет защиты +3*	9 000
12	*Плащ сопротивления +3*	13 000
12	*Эльфийский плащ +3*	13 000
13	*Амулет здоровья +3*	17 000
13	*Амулет мудрости +3*	17 000
13	*Крылатый амулет +3*	17 000
14	*Амулет ложной жизни +3*	21 000
14	*Плащ выживания +3*	21 000
15	*Плащ громовержца +3*	25 000
16	*Амулет защиты +4*	45 000
17	*Плащ сопротивления +4*	65 000
17	*Эльфийский плащ +4*	65 000
18	*Амулет здоровья +4*	85 000
18	*Амулет мудрости +4*	85 000
18	*Крылатый амулет +4*	85 000
19	*Амулет ложной жизни +4*	105 000
19	*Плащ выживания +4*	105 000
20	*Накидка хранителя +4*	125 000
20	*Плащ громовержца +4*	125 000
20	*Плащ ухода в Страну Фей +4*	125 000
21	*Амулет защиты +5*	225 000
22	*Плащ сопротивления +5*	325 000
22	*Эльфийский плащ +5*	325 000
23	*Амулет здоровья +5*	425 000
23	*Амулет мудрости +5*	425 000
23	*Крылатый амулет +5*	425 000
23	*Плащ невидимости +5*	425 000
24	*Амулет ложной жизни +5*	525 000
24	*Плащ выживания +5*	525 000
25	*Накидка хранителя +5*	625 000
25	*Плащ громовержца +5*	625 000
25	*Плащ ухода в Страну Фей +5*	625 000
26	*Амулет Защиты +6*	1 125 000
27	*Плащ сопротивления +6*	1 625 000
27	*Эльфийский плащ +6*	1 625 000
28	*Амулет здоровья +6*	2 125 000
28	*Амулет мудрости +6*	2 125 000
28	*Крылатый амулет +6*	2 125 000
28	*Плащ невидимости +6*	2 125 000
29	*Амулет ложной жизни +6*	2 625 000
29	*Плащ выживания +6*	2 625 000
30	*Накидка хранителя +6*	3 125 000
30	*Плащ громовержца +6*	3 125 000
30	*Плащ ухода в Страну Фей +6*	3 125 000
30	*Скарабей неуязвимости +6*	3 125 000

Скарабей неуязвимости Уровень 30 необычный

Этот чёрный как ночь амулет может сделать вас неуязвимым на короткое время.

Урв 30 +6 3 125 000 зм

Ячейка предмета: Шея

Улучшение: Стойкость, Реакция и Воля

Талант (На день): Малое действие. Вы получаете иммунитет ко всем видам урона до конца своего следующего хода.

Эльфийский плащ Уровень 7+ обычный

Этот плащ, сотканный с виду из листвы, выполнен в эльфийских традициях и может улучшать вашу скрытность.

Урв 7	+2	2 600 зм	Урв 22	+5	325 000 зм
Урв 12	+3	13 000 зм	Урв 27	+6	1 625 000 зм
Урв 17	+4	65 000 зм			

Ячейка предмета: Шея

Улучшение: Стойкость, Реакция и Воля

Свойство: Получите бонус предмета к проверкам Скрытности, равный бонусу улучшения плаща.

Чудесные предметы

В этой категории собраны наиболее полезные и интересные предметы в игре. Они не занимают ячеек предметов и не попадают в описанные выше категории.

ЧУДЕСНЫЕ ПРЕДМЕТЫ

Урв	Название	Цена (зм)
4	*Бесконечная провизия*	840
5	*Сумка вкладов*	1 000
10	*Вьющаяся верёвка*	5 000
10	*Удобная сумка*	5 000
11	*Говорильные камни (пара)*	9 000
11	*Ритуальная свеча*	9 000
12	*Мазь Киутома*	13 000
13	*Пыль проявления*	17 000
14	*Перо-лодка*	21 000
17	*Оковы измерений*	65 000
19	*Карманная нора*	105 000
20	*Анк возвращения*	125 000
20	*Ковёр-самолёт*	125 000

Анк возвращения Уровень 20 необычный

Этот анк временно наполняет союзников жизненной силой, позволяя им вернуться в битву.

Чудесный предмет 125 000 зм

Талант (На день): Стандартное действие. Выберите союзника на линии обзора, который погиб после конца вашего предыдущего хода. Его хиты поднимаются до максимума, и он становится изумлённым.

Этот союзник не может восстанавливать хиты, получать временные хиты и выходить из изумлённого состояния. В начале каждого своего хода, союзник теряет хиты, равные его уровню. Он умирает вновь по достижении 0 хитов или после окончания сцены.

Ни один персонаж не может быть восстановлен *анком возвращения* более одного раза в день.

Бесконечная провизия Уровень 4 необычный

Из этой простой корзины исходит чудесный аромат.

Чудесный предмет 840 зм

Свойство: После продолжительного отдыха вы открываете корзину, наполненную едой и питьём для 5 Средних или Маленьких существ (или одного Большого существа) на 24 часа.

Вьющаяся верёвка Уровень 10 необычный

Бухта золотистой верёвки.

Чудесный предмет 5 000 зм

Свойство: У этой 100-футовой (30-метровой) верёвки 100 хитов, и она может выдержать до 2 500 фунтов (примерно 10 существ Среднего размера с полным снаряжением).

Талант (Неограниченный): Малое действие. Верёвка движется на расстояние до 10 клеток по горизонтальной или вертикальной поверхности. Частью этого же действия, она может обвязаться вокруг какого-либо предмета, обеспечив безопасное лазание. Она не может обвязаться вокруг другого существа или воздействовать на него иным способом.

Тот, кто держит веревку, может активировать её талант. По команде, малым действием, веревка может отвязаться.

Говорильные камни (пара) Уровень 11 необычный

На каждом круглом камне размером с кулак находится руна дварфов, означающая «говори».

Чудесный предмет 9 000 зм

Талант (Неограниченный): Стандартное действие. До конца вашего следующего хода любой говорящий в один камень, может быть услышан другими существами, находящимися рядом со вторым камнем, как если бы они были в клетке с первым камнем. В конце вашего следующего хода оба камня отключаются. Малым действием любой персонаж, дотронувшийся до одного камня, возобновляет передачу.

Особенность: Обычно *говорильные камни* идут парой, настроенной друг на друга. Можно сделать настроенные наборы из большего количества камней (добавьте 50% к базовой цене за каждый дополнительный камень).

Карманная нора Уровень 19 необычный

Этот чёрный круг, размером не больше носового платка, становится большой норой, когда размещается на плоской поверхности.

Чудесный предмет 105 000 зм

Талант (Неограниченный): Стандартное действие. Поместите *карманную нору* на стену, пол или потолок (поверхность должна быть плоской, чтобы предмет сработал). *Карманная нора* сразу становится норой диаметром 5 футов и глубиной 5 футов. Стандартным действием любое находящееся в соседней клетке существо может её подобрать, если внутри никого и ничего нет.

Ковёр-самолёт — Уровень 20 редкий

Этот 4-футовый квадратный ковёр сплетён со странным рисунком и необычными рунами.

Чудесный предмет 125 000 зм

Талант (Неограниченный): Действие движения. Персонаж на ковре-самолёте может мысленно приказать ему пролететь 6 клеток. Максимальная высота полёта 10 клеток. Если ковер не свёрнут, и на нём нет наездника, он парит в 1 футе над землёй, если же свернут — лежит на земле.

В полёте ковер нестабилен; наездник на ковре получает штраф -2 к КД и Реакции. Ковер может удержать одно Маленькое или Среднее существо или не более 300 фунтов. Если на ковре больше 300 фунтов веса, то ковёр (и всё, что на нём) падает на землю, а персонаж и все предметы на ковре получают урон от падения.

Мазь Киутома — Уровень 12 необычный

Эта крошечная банка каждый день магически создаёт хорошую порцию сильной лечебной мази.

Чудесный предмет 13 000 зм

Талант (На день ✦ Исцеление): Стандартное действие. Нанесите эту субстанцию на себя или на союзника, находящегося в соседней клетке. У этого существа автоматически прекращается одна болезнь или эффект с ключевым словом «яд», который может быть прекращён спасброском, или же восстанавливается одно исцеление (на ваш выбор).

Оковы измерений — Уровень 17 необычный

Эти кандалы из плотной энергии светятся ярко-голубым, когда надеты на противника, эффективно удерживая существо здесь и сейчас.

Чудесный предмет 65 000 зм

Талант (На день): Стандартное действие. Чтобы надеть *оковы измерений* на существо, находящееся в соседней клетке, вы совершаете рукопашную атаку Силой или Ловкостью против Реакции существа. Вы должны обладать боевым превосходством, чтобы надеть оковы.

Существо в оковах считается удерживаемым, не может телепортироваться и быть телепортировано. Высвобождение из оков требует проверки Акробатики со Сл 35.

Оковы автоматически подстраиваются под размер и форму существа. Стандартным действием любое существо, кроме того, которое в оковах, может снять их с соседнего существа.

Перо-лодка — Уровень 14 необычный

Секрет лодки-пера, впервые созданной знатным эладрином-исследователем, долгое время скрывался от других рас.

Чудесный предмет 21 000 зм

Талант (На день): Стандартное действие. Поместив это перо в воду, вы получите длинную лодку в форме лебедя. В ней могут поместиться до 5 Средних или Маленьких существ (или 2 Больших существа). Чтобы идти на вёслах, со скоростью 4, нужны 2 существа. Через 12 часов или по желанию владельца (малое действие), лодка возвращается в форму пера.

Пыль проявления — Уровень 13 необычный

В этом простом мешочке содержится одна горсть сверкающей пыли, которая периодически восстанавливается.

Чудесный предмет 17 000 зм

Талант (На сцену): Стандартное действие. Бросьте пыль из мешочка в воздух (ближняя волна 3). Это создаёт зону, исчезающую в конце сцены. Невидимые существа, а также предметы, находящиеся внутри зоны или входящие в неё, становятся видимыми и не могут стать невидимыми вновь до конца сцены.

ZOLTEN BOROS & GABOR SZIKSZAI

Ритуальная свеча Уровень 11 необычный

Эта покрытая рунами свеча из пурпурного воска даёт ровный яркий свет, когда зажжена.

Чудесный предмет 9 000 зм

Свойство: Эта свеча никогда не сгорает (смотрите ниже).

Талант (На день): Стандартное действие. Зажгите свечу до начала исполнения ритуала. Вы получаете бонус таланта +2 к проверкам любых навыков, используемых частью ритуала.

Свеча автоматически гаснет по завершении ритуала, но может быть использована на следующий день.

Сумка вкладов Уровень 5 необычный

Этот предмет выглядит как обычный мешок из коричневого холста.

Чудесный предмет 1 000 зм

Свойство: Эта сумка может вместить до 200 фунтов веса или до 20 куб. футов объёма, но всегда весит 1 фунт. Доставание предмета из *сумки вкладов* — малое действие.

Удобная сумка Уровень 10 необычный

Этот кажущийся обычным рюкзак, удивительно легок.

Чудесный предмет 5 000 зм

Свойство: Этот рюкзак может вместить до 1 000 фунтов веса или до 100 куб. футов объёма, но всегда весит 1 фунт. Доставание предмета из *удобной сумки* — малое действие.

Зелья

Зелья — это магические жидкости, производящие свой эффект, когда их выпивают. Выпивается зелье обычно малым действием. На существо без сознания зелье применяется обычно стандартным действием. Достать зелье из контейнера можно малым действием.

Исцеляющие зелья или даже возвращающие к жизни полезны искателям приключений в случае крайней необходимости. Зелья не так эффективны как исцеляющие таланты жреца или военачальника, но многие искатели приключений считают полезным запастись одним-двумя исцеляющими зельями в своих странствиях.

ЗЕЛЬЯ

Ур	Название	Цена (зм)
5	*Зелье исцеления*	50
15	*Зелье живучести*	1 000
25	*Зелье восстановления*	25 000
30	*Зелье жизни*	125 000

Зелье восстановления Уровень 25 обычный

Это мощное зелье помогает вам восстановить хиты и снять вредные эффекты.

Зелье 25 000 зм

Талант (Расходуемый ✦ Исцеление): Малое действие. Выпейте это зелье и потратьте исцеление. Вместо обычно восстанавливаемых хитов восстановите 50 хитов и совершите по одному спасброску от всех эффектов, которые можно прекратить спасброском.

Зелье живучести Уровень 15 обычный

Помимо сильного лечения ран может убрать и другие недуги.

Зелье 1 000 зм

Талант (Расходуемый ✦ Исцеление): Малое действие. Выпейте это зелье и потратьте исцеление. Вместо обычно восстанавливаемых хитов восстановите 25 хитов и совершите один спасбросок от эффекта, который можно прекратить спасброском.

Зелье жизни Уровень 30 обычный

Это сказочное зелье не только исцеляет раны, но и может вернуть к жизни недавно умерших.

Зелье 125 000 зм

Талант (Расходуемый ✦ Исцеление): Стандартное действие. Если это зелье применяется на персонажа, умершего с конца вашего предыдущего хода, оно возвращает его к жизни с 50 хитами.

Если зелье применяется к живому существу, то действует как *зелье восстановления*.

Зелье исцеления Уровень 5 обычный

Это простое зелье взывает к естественным способностям тела исцеляться, для лечения ваших ран.

Зелье 50 зм

Талант (Расходуемый ✦ Исцеление): Малое действие. Выпейте это зелье и потратьте исцеление. Вместо обычно восстанавливаемых хитов восстановите 10 хитов.

ГЛАВА 8

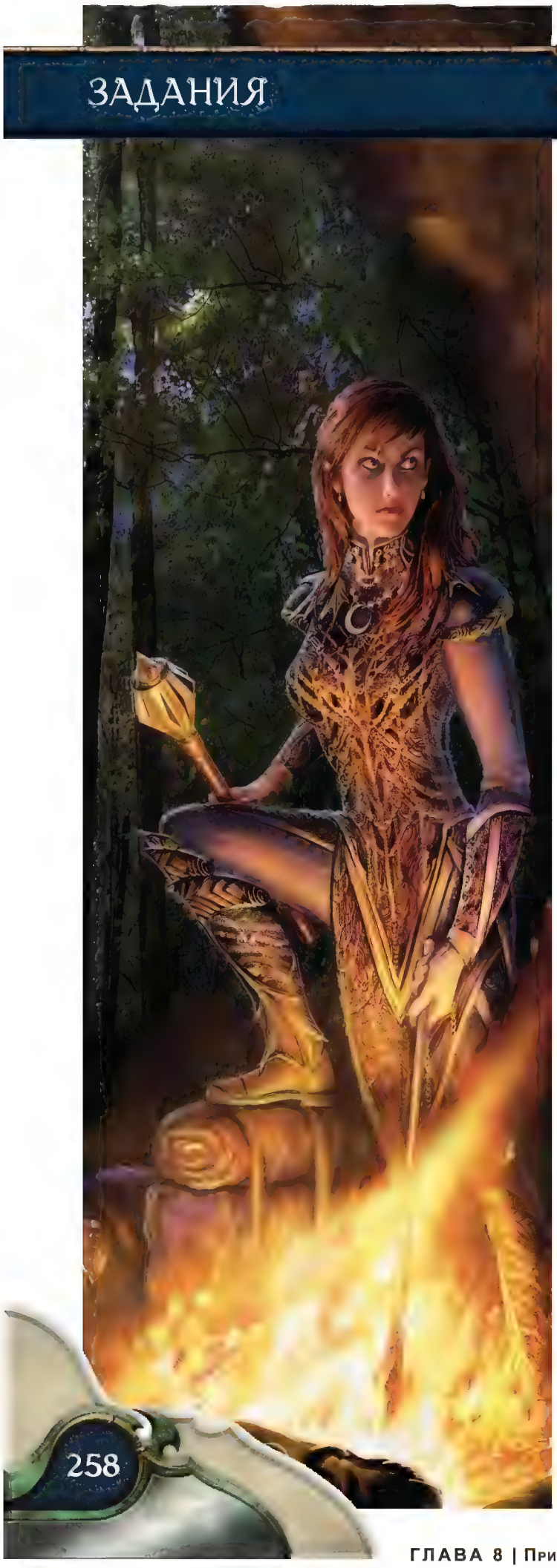
Приключения

Исследование руин древнего города дроу, раскопки в милях перекрученных туннелей и обширных пещер глубоко под поверхностью, раскрытие заговора злого визиря по свержению барона, путешествие в легендарный Медный Город в поисках давно забытого ритуала — вот виды приключений, с которыми вы можете столкнуться в игре Dungeons&Dragons. Теперь, когда вы создали и снарядили своего персонажа, настало время узнать детали того, что может произойти в течение игровой сессии и кампании. Эта глава раскрывает следующие темы:

- **Задания:** Введение в задания, и как они могут вовлечь вас в приключение.
- **Сцены:** Обзор двух видов сцен и примеры того, что вы можете делать во время сцен.
- **Награды:** Информация о единицах опыта, единицах действия, сокровищах и других наградах, которые ваш персонаж может получить по завершении заданий и сцен.
- **Исследование:** Правила для перемещения по подземельям и бездорожным диким местам. Этот раздел описывает основы движения, а также зрение, свет и взаимодействие с препятствиями, блокирующими ваш путь.
- **Отдых и восстановление:** Детали о восстановлении хитов, исцелениях и талантах и о том, как стоять на страже во время отдыха.

STEVE PRESCOTT

ЗАДАНИЯ



У большинства приключений есть цель — кое-что, что вы должны сделать для успешного завершения приключения. Цель может быть персональной, общей для вас и ваших союзников, или задачей, для исполнения которой вас наняли. Цель в приключении называется заданием.

Задания соединяют ряд сцен в значащую историю. Самые простые приключения связаны с одним заданием. Например, вашим заданием может быть разгон налётчиков-гоблинов в близлежащих руинах, спасение похищенного торговца или казнь красного дракона Каратаса. Большинство приключений более сложны, включая в себя многократные задания. Самое главное задание может подталкивать ваше приключение. Например, высокий священник Пелора призывает вас забраться в Крепость Железного Кольца и вернуть древний артефакт, называемый Адамантиновым Скипетром. Несколько побочных заданий могут усложнить эту задачу. Волшебник, услышавший о вашем путешествии, предлагает хорошо заплатить за одно из магических колец, которые, как говорят, можно найти в крепости. Один из ваших друзей полагает, что его мать, паладин Пелора, погибла при исследовании крепости, и он стремится вернуть её останки для надлежащих похорон. Как только вы приближаетесь к крепости, вы обнаруживаете, что слаады, живущие вокруг неё, удерживают множество людей-пленников, и вы можете освободить их.

Иногда задание разъясняется вам в начале приключения. Мэр города может умолять вас найти логовище налётчиков-гоблинов, или священник Пелора может рассказать вам историю Адамантинового Скипетра, прежде чем послать вас на задание. В другой раз вы получаете задание в процессе приключений. Собрав подсказки, вы обнаружите, что они могут вылиться в новое задание. Вы также можете с одобрения Мастера создавать задания для своего персонажа. Такие задания могут быть связаны с предысторией вашего персонажа. Например, возможно, ваша мать была той, чьи останки лежат в Крепости Железного Кольца. Задания также могут касаться индивидуальных целей — например, следопыт может искать себе магический лук. Индивидуальные задания дают вам долю в истории развертывания кампании и дают вашему Мастеру компоненты для помощи в развитии этой истории.

Когда вы завершаете задание, вы зарабатываете награду, включая опыт, сокровища и, возможно, другие виды наград. В *Руководстве Мастера* даны руководящие принципы для вашего Мастера в отношении разработки заданий, оценки заданий, созданных игроком, и назначения награды за завершение заданий.

СЦЕНЫ

Сцены это места, в которых происходит действие игры, будь то битвой не на жизнь, а насмерть с чудовищами, важными переговорами с герцогом и его визирем или смертельно опасным подъемом на Утёсы Опустошения.

LEE MOYER

Сцены служат многим целям. Благодаря ним D&D более похожа на игру, чем на совместные рассказы. В них вы часто используете таланты и навыки, когда информация из вашего листа персонажа важнее всего. Но и они должны продвигать историю приключения; генеральное сражение должно иметь причину и последствия, касающиеся всего вашего задания. В сцене вам либо удаётся преодолеть испытание, либо вы терпите неудачу и должны столкнуться с последствиями. Когда сцена начинается, каждому найдётся дело, и для всей группы важно работать вместе для достижения успеха. В большинстве приключений D&D происходит два вида сцен: боевые и небоевые.

Боевые сцены

Боевые сцены полагаются на ваши атакующие таланты, способности движения, навыки, черты и магические предметы — почти на все частицы правил, присутствующие в вашем листе персонажа. Боевая сцена может включать элементы небоевой сцены. Правила для боевых сцен даны в 9 главе.

Небоевые сцены

Небоевые сцены фокусируются на навыках, приёмах и вашем собственном остроумии (не таковом вашего персонажа), хотя иногда атакующие таланты также могут пригодиться. Такие сцены включают работу с ловушками и опасностями, решение загадок и широкую категорию ситуаций, называемых **испытанием навыков**.

Испытание навыка происходит, когда исследование (страница 260) или социальное взаимодействие становится сценой с серьёзными последствиями при успехе или провале. Когда вы проделываете путь через подземелье или по бездорожным диким местам, вы, как правило, не совершаете ходов и проверки. Но когда вы попадаете в ловушку или встречаетесь с серьёзным препятствием или опасностью, происходит испытание навыков. Когда вы пытаетесь убедить дракона помочь вам против приближающейся орды орков, для вас тоже происходит испытание навыков. При испытании навыков ваша цель состоит в том, чтобы накопить определённое количество успешных проверок навыков до выбрасывания слишком большого количества провалов. Таланты, которые вы используете, могут давать вам бонусы к проверкам, они могут сделать некоторые из проверок ненужными или иначе помочь вам в испытании. Ваш Мастер подготавливает испытание навыка, описывая препятствие, перед которым вы стоите, и предоставляя вам некие идеи в отношении выбора, который у вас есть. Затем вы описываете ваши действия и совершаете проверки, пока либо не завершите испытание успешно, либо пока не потерпите неудачу. Глава 5 описывает виды того, что вы можете пытаться сделать с вашими навыками при испытании навыков. Вы можете использовать широкий спектр навыков, от Акробатики и Атлетики до Природы и Скрытности. Вы можете также использовать боевые таланты и проверки характеристик. В *Руководстве Мастера* есть правила для разработки и проведения испытания навыков.

Награды

Хоть сцены и связаны с риском, они также обещают великую награду. Каждая успешная сцена приносит опыт, измеряемый в единицах опыта (Оп). По мере приключений вы также получаете единицы действия, сокровища и, возможно, награду в виде репутации, статуса или чего-то другого неосязаемого.

Эта таблица подытоживает награды, получаемые вами в приключениях.

Частота	Награда
Каждая сцена	Оп
Каждая веха	Единица действия
Каждые несколько сцен	Сокровища
Каждое задание	Оп, сокровище, другое
После примерно десяти сцен	Новый уровень

Единицы опыта

Единицы опыта — мера знаний и роста вашего персонажа. Когда вы заканчиваете сцену или задание, Мастер предоставляет вам единицы опыта (Оп). Количество Оп зависит от трудности сцены или задания. Завершение крупных заданий сопоставимо с завершением сцены, в то время как незначительные задания приносят меньшую награду.

Персонаж 1 уровня начинает с 0 Оп. Вы накапливаете Оп от каждой сцены, задания и приключения, всегда добавляя к общему количеству Оп. Вы никогда не теряете Оп, и ваше общее количество никогда не сбрасывается на 0.

По мере того, как вы накапливаете опыт, вы получаете уровни. Количество опыта, необходимого для каждого из уровней, варьируется. Например, вам понадобится 1 000 Оп для достижения 2 уровня, но 2 250 — для достижения 3. Когда вы получаете 1 000 000 Оп, вы достигаете 30 уровня, а это вершина достижений. См. «получение уровней» на странице 27, для всего, что вам следует знать о продвижении в уровнях. *Руководство Мастера* содержит руководящие принципы для вашего Мастера при вознаграждении единицами опыта.

Вехи

Вы получаете определённые выгоды, когда достигаете вехи — заканчивая две сцены, не останавливаясь для продолжительного отдыха (см. страницу 263).

Единицы действия

Ваш персонаж начинает с 1 единицей действия. Не более чем раз в сцену вы можете потратить единицу действия, чтобы совершить дополнительное действие (см. страницу 288), использовать определённую черту или использовать талант пути совершенства.

Когда вы тратите единицу действия, она теряется, но вы можете получить новую двумя способами: достигая вехи или совершая продолжительный отдых. Каждый раз, когда вы достигаете вехи, вы получаете единицу действия. После того как вы совершаете продолжительный отдых, вы теряете все непотраченные единицы действия, но начинаете заново с 1 единицей действия.

Магические изделия

Некоторые магические предметы, особенно кольца, становятся мощнее после того как вы достигаете вехи. Смотрите «магические изделия», страница 223.

Сокровище

Сокровище принимает разнообразные формы, но попадает в две основные категории: магические изделия, которые вы можете использовать, и деньги, которые можно потратить на приобретение изделий и услуг. Деньги могут быть монетами, драгоценными камнями, предметами искусства или магическими изделиями, которые вы продаёте вместо использования.

Вы не обязательно получаете сокровища по завершении каждой сцены. Сокровище — это награда за завершение нескольких сцен, заданий или приключений. Некоторые существа могут нести (и использовать) магические предметы, которые станут сокровищем после того, как вы победите их. Другие существа могут хранить сундуки с золотом, или вы можете найти сокровище в слизистом теле студенистого куба. Иногда вы находите сокровища, запертые в хранилище, запасённые в арсенале или сгроможденные в логове дракона.

По мере того как ваша группа находит сокровище, пусть кто-нибудь один проследит, что из изделий может оказаться полезным. Когда среди сокровищ есть предметы, которые персонаж хочет использовать, этот персонаж может взять предмет, но отметить, что предмет входит в сокровища всей группы. В идеале желательно закончить справедливым распределением магических изделий среди персонажей вашей группы.

Вы не должны делить оставшееся сокровище, пока не вернётесь в городок или пока не возникнет некая другая возможность потратить награбленное непосильным трудом. Перед делёжкой сокровищ вы можете решить использовать его для оплаты расходов группы. Расходы группы могут включать в себя стоимость ритуала возрождения мёртвого спутника или удаления проклятья. Ваша группа сама решает, что является расходами группы, а что — нет.

Когда придёт время делить ваши сокровища, распределите его как можно более равномерно после платежей по расходам группы. Продайте или освободите от чар магические изделия, которые никому не нужны, и добавьте их ценность к денежным сокровищам, которые вы нашли. Теперь вы сможете подойти к распределению денежных сокровищ одним их двух способов:

1. Разделить денежные сокровища равномерно среди всех членов партии.
2. Разделить денежные сокровища только среди персонажей, не получивших магических предметов.

Неосязаемая награда

Неосязаемая награда включает дворянские титулы, медали и почести, одобрение и репутацию. Такая награда чаще всего даётся за задания в знак признания успешного их завершения. Если вы спасаете сына барона от похитителей, барон может вознаградить вас медалью или даже незначительным благородным титулом в дополнение к некоторой денежной награде. Если вы возвращаете магический шар из суровых руин Зала Опустошения и приносите его таинственному волшебнику, пославшему вас туда, он может пообещать вам покровительство в будущем, наряду с деньгами, которые пообещал сначала. Когда вы спасаете деревню от налётчиков-гоблинов, деревня почитает вас как местных героев, и начинает распространяться молва о ваших делах.

Вы не можете купить что-либо на неосязаемую награду, и она не предоставляет каких-либо боевых бонусов. Но она может быть важна в истории кампании и может помочь вам в социальных столкновениях. Не упустите важность контактов, одобрения и известности, даже если они и не выливаются непосредственно в благосостояние.

Исследование

Существенная часть приключений D&D — исследование, происходящее между сценами. Исследование включает проделывание пути по неотмеченным на картах коридорам подземелий, по дикой местности без троп или по протяжённому городу, и исследование опасностей и чудес окружающей среды.

Исследование обычно включает в себя движение, так что в этом разделе приводятся правила для перемещения, когда вы не в сцене. При исследовании вы должны знать, что вы можете увидеть, особенно в тёмном подземелье, так что после правил движения дано обсуждение зрения и света. В течение исследований вы различными способами взаимодействуете с окружающей средой: толкая окружающие предметы, манипулируя рычагами, обыскивая комнаты, открывая замки и разбивая сундуки. Последняя часть этого раздела включает правила для исполнения подобных вещей.

Движение

Движение — это то, что перемещает вас от сцены к сцене и с одного места на другое в пределах сцены. В этом разделе приведены правила для движения между сценами, а «движение и позиция» на странице 282 объясняет движение в течение боевой сцены. Часто Мастер может подытожить ваше движение, не вычисляя точных расстояний или времени путешествия: «Вы путешествуете в течение трёх дней и достигаете входа в подземелье». Даже в подземелье, особенно в большом подземелье или в сети пещер, ваш Мастер может резюмировать движение между сценами: «Убив стража на входе в древнюю дварфскую цитадель, вы блуждаете по милям отзывающихся эхом коридоров, прежде чем достигаете пропасти, края которой соединены узкой каменной аркой, разрушенной посередине».

Ваш Мастер может между делом описывать ландшафт, по которому вы идёте, но сцены по пути — центр ваших приключений. Однако иногда важно знать, насколько долго придётся добираться от одной сцены до другой — дни, часы или минуты. Правила для вычисления времени путешествия зависят от двух факторов: от вашей скорости и от ландшафта, по которому вы перемещаетесь.

Скорость

Таблица базовой сухопутной скорости показывает, какое расстояние персонаж, имеющий данную скорость, покроет за день, час или минуту путешествия. Группа путешественников шагает в темпе самого медленного из путешественников, так что большинство групп использует первую строку таблицы (для дварфов и тяжелобронированных членов группы).

БАЗОВАЯ СУХОПУТНАЯ СКОРОСТЬ

Скорость	В день	В час	В минуту
5	25 миль (40 км)	2,5 мили (4 км)	250 фт. (75 м)
6	30 миль (48 км)	3 мили (4,83 км)	300 фт. (90 м)
7	35 миль (56 км)	3,5 мили (5,63 км)	350 фт. (105 м)

Скорость в день: Игровые персонажи могут выдержать нормальный темп ходьбы в течение 10 часов путешествия в день, не изматываясь. *Руководство Мастера* объясняет, что случится, если вы путешествуете дольше 10 часов. Простой народ не может идти дольше 6—8 часов в день, так что их норма путешествия — от 15 до 25 миль (24—40 км) в день.

Скорость в час: Ваша скорость в час в таблице предполагает темп ходьбы. Вы можете двигаться посуху вдвое быстрее, но этот темп выдерживать трудно. Правила из *Руководства Мастера* показывают, что случится, если вы слишком жёстко подгоняете себя.

Скорость в минуту: Ваша скорость в минуту в таблице предполагает темп ходьбы и предназначена для путешествий, занимающих меньше часа. Если вы спешите, вы можете двигаться посуху вдвое быстрее этой скорости.

Местность

Расстояния из приведённой выше таблицы подразумевают относительно чистый ландшафт — дороги, открытые равнины или коридоры подземелья, не забитые щебнем. Другая местность замедляет ваше продвижение. Насколько? Это зависит от распространенности труднопроходимой местности в области.

МЕСТНОСТЬ И ДВИЖЕНИЕ

Множитель	Местность
x 0,5	Главным образом труднопроходимая местность: густые леса, горы, глубокие болота, забитые щебнем руины
x 0,75	Обширная труднопроходимая местность: леса, холмы, болота, осыпающиеся руины, естественные пещеры, города
x 1	Очень мало труднопроходимой местности: открытые поля, равнины, дороги, чистые коридоры подземелья

Чтобы вычислить, насколько далеко вы пройдете за день, час или минуту, умножьте расстояние, на которое вы путешествуете, как показано в таблице базовой сухопутной скорости, на множитель расстояния, показанный в таблице местности и движения. Летучие существа, находясь в воздухе, игнорируют множители расстояний для труднопроходимой местности.

Верховые животные и транспортные средства

При путешествии на длинные расстояния на открытом воздухе вы можете использовать верховых животных или транспортные средства для увеличения своей скорости, способностей переноски, или для того и другого. Эта таблица показывает эффективную скорость обычных верховых животных и транспортных средств. Таблица предполагает, что день путешествия длится 10 часов, хотя парусные суда могут плыть 24 часа в день, если они укомплектованы должным образом. Для определения способности переноски верхового животного или транспортного средства см. страницу 222.

ВЕРХОВЫЕ ЖИВОТНЫЕ И ТРАНСПОРТНЫЕ СРЕДСТВА

Верховое животное/ транспортное средство	Скорость	В день	В час
Верховая лошадь	10	50 миль (80,5 км)	5 миль (8 км)
Военная лошадь	8	40 миль (64 км)	4 мили (6,4 км)
Телега или фургон	5	25 миль (40 км)	2,5 мили (4 км)
Гребная шлюпка	3	15 миль (24 км)	1,5 мили (2,4 км)
Сплав по течению	4—6	20—30 миль (32—48 км)	2—3 мили (3,2—4,8 км)
Парусное судно	7	84 мили (135 км)	3,5 мили (5,6 км)

Походный порядок

Для вашей группы неплохо бы установить стандартный походный порядок, т. е. как ваши персонажи обычно располагаются при движении. Вы можете изменять походный порядок в любой момент, но наличие определённого порядка при начале сцены позволяет Мастеру точно знать, кто где находится.

Вы можете отметить ваш походный порядок так, как вам удобнее — записывая его на бумаге или на грифельной доске или расставляя свои миниатюры на поле боя, чтобы показать вашу относительную позицию. Вы можете также создавать различные походные порядки для различных ситуаций — например, один походный порядок для коридоров в 2 клетки шириной и другой для открытых областей.

Опасность в окружающей среде подземелья часто приходит с фронта, так что хорошая идея — поставить защитника на передний край походного порядка для защиты ваших контроллёров. Лидеров неплохо разместить в задней части группы, так как они достаточно сильны, чтобы противостоять атаке, если вы попадёте в засаду. Атакующие могут идти на разведку вперёд, но большинство предпочитает оставаться ближе к середине группы.

Найдите баланс между кучностью и рассредоточением. Близость гарантирует, что каждый может быстро начать действовать, когда начнётся сцена, но кучность делает вас уязвимыми для атак по площади от ловушек и при засадах.

Зрение и свет

По мере того, как вы исследуете в приключениях окружающую среду, Мастер сообщает вам, что вы видите — от очевидного, типа размеров коридора, до скрытого, типа ям-ловушек. Очевидное вы видите автоматически, но используете навык Внимательность (страница 182), чтобы пытаться увидеть скрытое. Если вы не ищете в области активно, Мастер определяет, видите ли вы скрытые объекты или существ, используя пассивную проверку Внимательности (см. страницу 182). Вы не можете увидеть что-либо без некоторой освещённости. Большинство подземелий освещено, так как немногие чудовища живут в полной темноте.

Подземелья часто освещаются факелами (иногда

магическими факелы, которые никогда не гаснут), потолочными панелями, магически наполненными светом, великими масляными жаровнями или непрерывно горящими каменными каналами, или даже светящимися сферами, плывущими по воздуху. Пещеры могут быть заполнены фосфоресцирующими грибами или лишайниками, жилами необычных минералов, мерцающими в темноте, потоками пылающей лавы или жуткими заревами магического огня, поднимающегося над полом пещеры.

Категории света

Свет в игре D&D определяется тремя категориями: яркий свет, тусклый свет и темнота.

Яркий свет: Эта категория включает свет, обеспеченный большинством портативных источников света, дневным светом и светом, отбрасываемым окружающими огнями или лавой. Нет никаких специальных правил для видения при ярком свете.

Тусклый свет: Эта категория включает свет, обеспеченный свечой или другим тусклым источником света, лунным светом, косвенным освещением (типа внутренностей пещеры недалеко от входа, или подземного прохода, имеющего узкие шахты, идущие к поверхности), и свет, отбрасываемый предметами типа фосфоресцирующих грибов. Персонажи, имеющие обычное зрение, не могут хорошо видеть при тусклом свете: существа в области имеют покров (страница 281). Персонажи, имеющие сумеречное или тёмное зрение, видят в тусклом свете как обычно.

Темнота: Темнота преобладает при безлунной ночи или в комнатах без источников света. Персонажи, имеющие обычное или сумеречное зрение, не могут видеть существ и предметы в темноте. Персонажи, имеющие тёмное зрение, могут видеть без штрафа.

Источники света

Даже при том, что многие из подземелий освещены, осторожный искатель приключений несёт с собой факел или светожезл, когда забирается в пещеру или в подземный комплекс. При условии, что ничто не препятствует вашему взгляду, вы можете видеть большинство источников света по крайней мере за четверть мили, и вы можете видеть исключительно яркие источники за милю.

Типичные источники света описаны в следующей таблице.

Источник	Радиус	Яркость	Продолжительность
Свеча	2	Тусклый	1 час
Факел	5	Яркий	1 час
Фонарь	10	Яркий	8 часов/пинта масла
Походный костер	10	Яркий	8 часов
Светожезл	20	Яркий	4 часа

Радиус: Источник света освещает свою клетку (вашу клетку, если вы несете источник света) и все клетки в пределах диапазона, указанного в таблице. Например, если вы несете факел, яркий свет освещает вашу клетку и 5 клеток во всех направлениях от вас.

Яркость: Большинство источников света обеспечивает вокруг себя область яркого света.

Продолжительность: Источник света держится именно столько потому что требует источника топлива.

Взаимодействие с окружающей средой

Типичная окружающая среда в приключениях полна опасностей, неожиданностей и загадок. В комнате подземелья может быть сложная система таинственных рычагов, статуя, помещенная на люк, запертый сундук или круг телепортации. Иногда вам понадобится разрубить веревку, разорвать цепь, проломить дверь, поднять опускную решётку или разбить Золотой Шар Кадроса Ривера, прежде чем его сможет использовать злодей.

Взаимодействие вашего персонажа с окружающей средой зачастую в игре решить просто. Вы сообщаете Мастеру, что перемещаете рычаг справа, а Мастер сообщает вам, что произойдет, если произойдет. Рычаг может быть частью дьявольски умной загадки, требующей, чтобы вы потянули несколько рычагов в правильном порядке, прежде чем комната заполнится водой, что по максимуму проверяет вашу изобретательность, но нет необходимости в правилах для того, чтобы потянуть рычаг. Вы просто сообщаете Мастеру, какой рычаг вы тянете.

СЛОЖНОСТЬ ПОЛОМКИ ИЛИ РАЗРЫВА ОБЫЧНЫХ ИЗДЕЛИЙ

Проверка Силы для:	Сл
Поломки деревянной двери	16
Поломки заложенной брусом двери	20
Поломки железной двери	25
Поломки адамантиновой двери	29
Силового открытия деревянной опускной решётки	23
Силового открытия железной опускной решётки	28
Силового открытия адамантиновой опускной решётки	33
Разрыва веревочных оков	26
Разрыва железных цепей	30
Разрыва адамантиновых цепей	34
Разбивания деревянного сундука	19
Разбивания железной коробки	26
Разбивания адамантиновой коробки	32
Проламывания сквозь деревянную стену (6 дюймов толщиной)	26
Проламывания сквозь каменную кладку (1 фут толщиной)	35
Проламывания сквозь высеченную из камня стену (3 фута толщиной)	43

Однако если рычаг заржавел, вам придётся провернуть его силой. В такой ситуации Мастер может попросить вас совершить проверку характеристики (см. страницу 26); никакие специфические навыки в это не вовлекаются, только грубая Сила. Точно так же Мастер может потребовать проверки Силы, чтобы узнать, сможете ли вы пробиться сквозь заложенную

брусом дверь или поднять адамантиновую опускную решётку. Эта таблица показывает Сл для пролома, поломки или раскрывания некоторых обычных вещей в подземелье.

Когда ваш персонаж 1о уровня, вам вполне по силам разрушить деревянную дверь, если у вас высокий показатель Силы. Когда вы достигаете эпических уровней, иногда вы можете одним ударом пробиться сквозь каменную кладку, а со временем вы сможете проделать себе путь сквозь метр сплошного камня!

Отдых и восстановление

Рано или поздно даже самым крутым авантюристам следует отдохнуть. Когда вы не в сцене, вы можете предпринять один из двух типов отдыха: привал или продолжительный отдых.

Длящийся около 5 минут привал — расслабление ваших мускулов и восстановление дыхания после сцены. Длящийся как минимум 6 часов продолжительный отдых включает в себя расслабление, иногда пищу и обычно сон.

Привал

Привал позволяет вам возобновить ваши таланты на сцену и потратить исцеления для восстановления хитов.

ПРИВАЛ

- **Продолжительность:** Привал длится около 5 минут.
- **Нет предела в день:** Вы можете предпринимать столько привалов в день, сколько захотите.
- **Никакой напряжённой деятельности:** В течение привала вы должны отдохнуть. Вы можете стоять на страже, сидеть на месте, ехать в фургоне или в другом транспортном средстве или исполнять другие задачи, не требующей больших усилий.
- **Возобновление сил:** После привала вы возобновляете ваши таланты на сцену, так что они становятся доступными в следующей сцене.
- **Трата исцелений:** После привала вы можете потратить столько исцелений, сколько захотите (см. «лечение», страница 293). Если вы исчерпаете исцеления, вы должны предпринять продолжительный отдых для их восстановления.
- **Использование таланта во время отдыха:** Если вы используете талант на сцену (типа лечащего таланта) в течение привала, вам понадобится ещё один привал, чтобы возобновить его для повторного использования.
- **Прерывания:** Если ваш привал прерван, вы должны потратить ещё 5 минут, чтобы получить выгоды от привала.

Продолжительный отдых

Раз в день вы можете получить выгоды от продолжительного отдыха.

ПРОДОЛЖИТЕЛЬНЫЙ ОТДЫХ

- **Продолжительность:** Продолжительный отдых длится как минимум 6 часов.
- **Один раз в день:** Окончив продолжительный отдых, вы должны переждать 12 часов, прежде чем сможете начать новый.
- **Никакой напряжённой деятельности:** Обычно в течение продолжительного отдыха вы спите, хоть и не обязаны это делать. Вы можете заниматься лёгкой деятельность, не требующей больших усилий.
- **Восстановление хитов и исцелений:** К концу продолжительного отдыха вы восстанавливаете все хиты, которые потеряли, и все исцеления, которые потратили.
- **Таланты:** К концу продолжительного отдыха вы восстанавливаете все ваши таланты на сцену и таланты на день.
- **Единицы действия:** В конце продолжительного отдыха вы теряете все оставшиеся единицы действия, но начинаете заново с 1 единицей действия.
- **Прерывания:** Если что-либо прерывает ваш продолжительный отдых, например атака, добавьте потраченное на прерывание время к полному времени, которое вы должны потратить на продолжительный отдых.

Сон и пробуждение

Чтобы полноценно действовать, вам необходимы по крайней мере 6 часов сна ежедневно. Если к концу продолжительного отдыха вы не спали по крайней мере 6 часов за последние 24, вы не получите никакой выгоды от этого продолжительного отдыха.

Когда вы спите, вы находитесь без сознания (см. «состояния», страница 277). Вы пробуждаетесь, если получаете урон или если совершите успешную проверку Внимательности (со штрафом -5), чтобы услышать звуки опасности. Союзник может разбудить вас, тряся (стандартное действие) или крича (свободное действие).

Выставление охраны

Искатели приключений, как правило, стоят на страже, пока их спутники спят. Если в вашей группе пять персонажей, то каждый из них может стоять 1,5 часа на страже и спать 6 часов, чтобы потратить на отдых в сумме 7 часов.

Когда подходит ваша очередь стоять на страже, вы активно ищете признаки опасности. Когда приходит ваш черёд вставать на стражу, совершите проверку Внимательности. Если что-либо происходит в течение вашей вахты, Мастер использует результат вашей проверки Внимательности, чтобы определить, замечаете ли вы это.

Если вся ваша группа спит одновременно, не выставляя охрану, Мастер использует ваш индивидуальный пассивный показатель Внимательности, учитывая штраф -5 за сон, для определения того, услышите ли вы приближающуюся опасность и сможете ли пробудиться.

ГЛАВА 9

Сражение

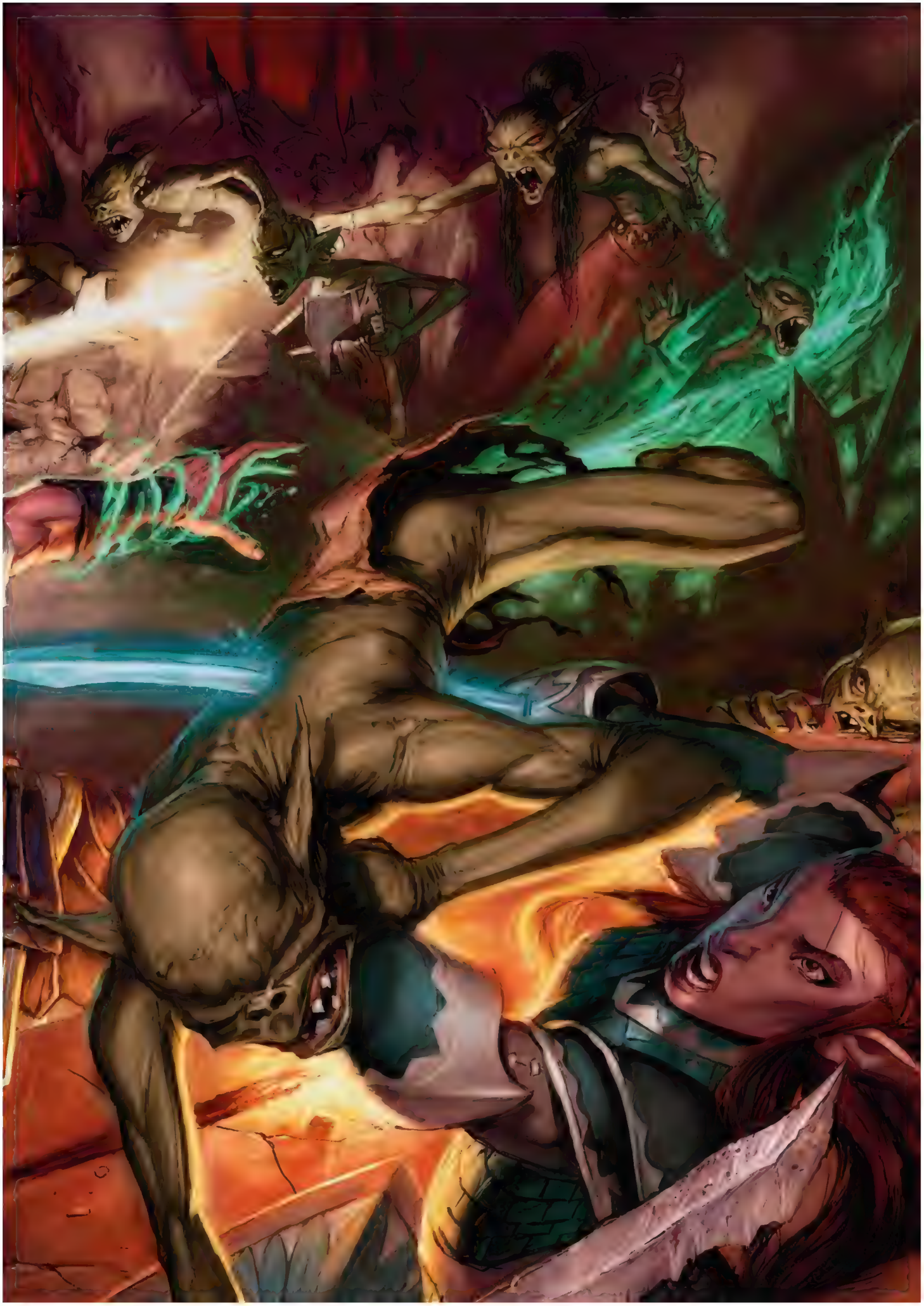
Бой, будь то сражение с горсткой орков или решительный бой с Оркусом, Демоническим Повелителем Нежити, является важнейшим элементом приключений игр Dungeons&Dragons.

Боевые сцены обычно начинаются с входа в область, занятую чудовищами. Однако чудовища сами могут входить на вашу территорию (например, при ночном нападении оборотней на ваш лагерь) или вы можете столкнуться друг с другом одновременно. Вы можете повстречаться на дороге или при исследовании подземелья, наткнувшись на враждебный патруль.

В этой главе раскрываются правила сражений.

- **Боевая последовательность:** Последовательность раундов и ходов, составляющих сражение. Здесь же находятся правила по определению инициативы.
- **Виды действий:** Разные виды действий, которые вы можете выполнять в свой ход или в ход других участников сражения.
- **Ваш ход:** Что делать в начале, в середине и в конце вашего хода.
- **Атаки и защиты:** Как выбрать цель, совершить бросок атаки, причинить урон и разнообразные эффекты врагам и как совершать спасброски.
- **Модификаторы атаки:** Различные факторы, действующие на броски атаки, включая боевое превосходство, укрытие и покров.
- **Передвижение и позиция:** Правила по скорости, размерам существ, труднопроходимой местности, препятствиям, окружению, телепортации и вынужденному движению.
- **Действия в бою:** Самые распространённые действия в бою, от «бега» до «шага».
- **Лечение:** Правила о хитах, исцелениях, временных хитах и регенерации.
- **Умирание и смерть:** Что происходит, когда хиты падают ниже 1, и как избежать смерти.

STEVE PRESCOTT



БОЕВАЯ ПОСЛЕДОВАТЕЛЬНОСТЬ

Обычная боевая сцена — это столкновение двух сторон, шквал ударов оружием, обманные выпады, парирования, перемещения и накладывание заклинаний. Игра Dungeons&Dragons организовывает этот хаос в циклы раундов и ходов.

РАУНДЫ И ХОДЫ

✦ **Раунд:** В раунде все участники совершают ходы. Раунд отражает примерно 6 секунд в мире игры.

✦ **Ход:** В свой ход вы совершаете действия: стандартное действие, действие движения, малое действие и любое количество свободных действий в произвольном порядке. Смотрите «виды действий» на странице 267, чтобы узнать, что вы можете сделать этими действиями.

Действия в боевой сцене происходят в игровом мире практически одновременно, но чтобы сделать сражение более понятным, сражающиеся делают ходы, как в настольной игре. Если ваш ход происходит до хода врага, то и ваши действия происходят до вражеских действий. Порядок ходов определяется в начале боевой сцены, когда сражающиеся определяют инициативу.

Боевая сцена состоит из следующих этапов:

1. **Определение неожиданности.** Мастер определяет, был ли кто-нибудь из сражающихся застигнут врасплох. Если какие-нибудь участники сражения замечают врагов до того, как замечают их, то осведомлённые сражающиеся получают раунд неожиданности.
2. **Определение позиций.** Мастер определяет, как сражающиеся располагаются на карте сражений. Например, если игровые персонажи только что открыли дверь в комнату, то Мастер может нарисовать или смоделировать на карте изображение двери и комнаты и попросить игроков выставить их фигурки возле двери. После этого Мастер расставляет по комнате фигурки чудовищ.
3. **Определение инициативы.** Все участники боевой сцены совершают бросок инициативы, определяющий порядок ходов сражающихся. Инициатива определяется только в начале боевой сцены.
4. **Выполнение действий раунда неожиданности.** Если кто-нибудь из сражающихся получает раунд неожиданности, то они действуют в порядке инициативы, совершая по одному действию (застигнутые врасплох сражающиеся не совершают в этот раунд никаких действий). После этого раунд неожиданности уступает место первому обычному раунду.
5. **Совершение ходов.** Все сражающиеся в порядке инициативы совершают ходы, выполняя разнообразные

ВИЗУАЛИЗАЦИЯ ДЕЙСТВИЯ

Когда начинается боевая сцена, следует обратить внимание на **карту сражений**. Правила ведения боя подразумевают, что для демонстрации местности, в которой происходит сражение, вы используете D&D *Dungeon Tiles*, распечатанную карту, размеченную доску или моющуюся клетчатую клеёнку. Правила также предполагают, что вы используете D&D Миниатюры для демонстрации искателей приключений и встреченных врагов.

Боевую сцену можно отыграть и без всех этих наглядных пособий, но для их использования есть несколько важных причин:

✦ **Позиция очень важна.** На карте сражений вы легко можете определить, видит ли ваш персонаж чудовище, есть ли у него укрытие и можете ли вы чудовище окружить.

✦ **Сражения могут быть сложными.** Учитывая, что в сражении участвуют около пяти героев и куча чудовищ, миниатюрки всегда помогут вспомнить, кто ранен, кто кого атакует, и кто где находится.

✦ **Ландшафт.** Сцена сражения может содержать особенности местности и опасности, которые могут быть природными или могут быть важной частью сцены. Если вы захотите наложить волшебный круг или обойти проклятый камень, вам нужно знать, где они находятся.

✦ **Иногда воображению нужна помощь.** Мастер может описать комнату с пузырящейся лавой, узкий каменный мост, выступающий балкон и яму с кислотой. Это отличная сцена, но собрать все части воедино в голове может быть очень трудно. Карта сражений точно покажет, где находятся элементы и как они связаны друг с другом.

Одна клетка с длиной стороны 2,5 см на карте представляет квадрат с длиной стороны 1,5 метра (5 футов) в игровом мире. Так что комната 12 x 15 метров предстанет на карте в виде прямоугольника 8 x 10 клеток, и это будет отличная комната для большого сражения.

Персонажи и чудовища на карте будут представлены миниатюрными фигурками. Если у вас нет таких фигурок, вы можете использовать монетки, бусины или метки из картона. Вы можете использовать в игре существа, для которых нет точных миниатюрок. Если ваш персонаж — дварф с булавой, а у всех ваших миниатюрок дварфов в руках мечи или топоры (или у вас вовсе нет миниатюрок дварфов), то возьмите любую приглянувшуюся миниатюрку. Главное убедиться, что все за игровым столом знают, что представляет собой тот или иной предмет на поле.

Миниатюрки персонажей и чудовищ, примерно человеческого роста, имеют высоту около 32 миллиметров и занимают одну 2,5-сантиметровую клетку. Однако многие существа имеют совершенно другие размеры. Большие существа занимают на карте больше места. За информацией о размерах существ на карте обращайтесь к разделу «размер и занимаемое существами пространство» на странице 282.

действия (некоторые действия сражающиеся могут выполнять во время чужих ходов).

6. **Начало следующего раунда.** Когда все сражающиеся сделали свои ходы, раунд оканчивается. Начните следующий раунд с участника с наивысшим показателем инициативы.
7. **Конец сцены.** Повторяйте шаги 5 и 6 до тех пор, пока все участники одной из сторон не окажутся захваченными, не убегут, не окажутся без сознания или не умрут. Сцена оканчивается, когда победившая сторона совершает привал или продолжительный отдых.

Инициатива

Перед первым раундом сражения вы совершаете проверку инициативы. Это проверка Ловкости и при этом используются обычные правила проверок характеристик. За врагов броски инициативы совершает Мастер.

Участники сражения действуют в порядке уменьшения их инициативы. Этот порядок называется порядком инициативы. Порядок инициативы остаётся неизменным, хотя место сражающихся может измениться после выжидания (страница 287) или подготовки действия (страница 290).

БРОСОК ИНИЦИАТИВЫ

Для определения порядка инициативы свершите бросок инициативы. Это проверка Ловкости.

Бросьте 1к20 и добавьте следующее:

- Половину своего уровня
- Свой модификатор Ловкости
- Все применимые бонусы и штрафы

Результат станет вашей инициативой для этой сцены.

Если у нескольких участников выпала одинаковая инициатива, то первым из них ходит обладатель большего бонуса проверки (суммы половины уровня, модификатора Ловкости и прочих бонусов). Если равны и бонусы, то для разрешения ничьи можно кинуть кубик или монетку.

Раунд неожиданности

Некоторые сражения начинаются с раунда неожиданности. Он происходит когда кто-нибудь из участников не знает о присутствии врага или о его враждебных намерениях. Например, если вы провалили проверку Внимательности для обнаружения спрятавшихся врагов, то вы будете застигнуты врасплох. Вы также будете застигнуты врасплох, если кажущийся союзник внезапно напал на вас, а вы провалили проверку Проницательности, чтобы понять его враждебные намерения. Однако если кто-нибудь из ваших союзников успешно совершит проверку Внимательности или Проницательности, то они не будут застигнуты врасплох.

Те, кто застали врага врасплох, действуют в порядке инициативы в раунде неожиданности. Застигнутые врасплох не могут совершать действия во время раунда неожиданности.

РАУНД НЕОЖИДАННОСТИ

В раунде неожиданности действуют два особых правила:

- **Ограниченное действие:** Если вы действуете в раунде неожиданности, то можете совершить стандартное действие, действие движения или малое действие (смотрите ниже «виды действий»). Вы также можете совершать свободные действия, но не можете тратить единицы действия. После ходов всех осведомлённых о враге участников раунд неожиданности заканчивается, и в следующих раундах вы действуете как обычно.
- **Застигнутый врасплох:** Если вы застигнуты врасплох, то не можете совершать никаких действий (ни свободных, ни немедленных и ни провоцированных), и вы даруете всем атакующим боевое превосходство (страница 279). После окончания раунда неожиданности вы перестанете быть застигнутым врасплох.

Виды действий

Боевой раунд состоит из действий. Выстрел из лука, активация заклинания, перемещение по комнате, открывание двери — всё это примеры действий. Для разных целей используются разные виды действий. Например, большинство атакующих талантов выполняются стандартными действиями, а перемещение в пространстве обычно является действием движения (некоторые таланты не требуют действий вообще). Смотрите в разделе «действия в бою» на странице 286 правила по разным действиям.

Основные виды действий

Обычный боевой раунд включает действия четырёх видов: стандартные действия, действия движения, малые действия и свободные действия.

ОСНОВНЫЕ ВИДЫ ДЕЙСТВИЙ

- **Стандартное действие:** Стандартные действия — ядро сражения. Обычно вы можете совершить только одно стандартное действие в свой ход. *Примеры:* большинство атакующих талантов, атака в броске на врага, использование второго дыхания.
- **Действие движения:** Действия движения подразумевают перемещение из одного места в другое. Обычно их можно совершать только в свой ход. *Примеры:* ходьба, совершение шага.
- **Малое действие:** Малые действия это простые вспомогательные действия. Обычно их можно совершать только в свой ход. *Примеры:* вынимание предмета из кармана или ножен, открывание дверей и сундуков, поднимание предмета из-под ног или свободного от других пространства в пределах досягаемости.
- **Свободное действие:** Свободные действия практически не требуют времени и усилий. Вы можете выполнять столько свободных действий в свой или чужой ход, сколько захотите, за одним исключением: существо может использовать атакующий талант свободным действием только один раз в ход. Обычно у существ нет атакующих талантов, совершаемых свободным действием, но некоторые таланты и эффекты позволяют использовать атакующие таланты (обычно это стандартные атаки) свободным действием. Например, у персонажа может быть два разных умения, позволяющих совершать свободным действием стандартную рукопашную атаку при выполнении особых условий. Если оба события произойдут в один и тот же ход, этот персонаж сможет совершить только одну стандартную рукопашную атаку.

  В некоторых обстоятельствах Мастер тоже может ограничить использование свободных действий. Кроме того, если искатель приключений уже использовал свободные действия в текущем ходу на разговор, выбрасывание предмета или классовое умение, Мастер может заявить, что в этом ходу искатель приключений уже не сможет использовать свободные действия.

Виды действий по условию

Два вида действий (провоцированные действия и мгновенные действия) требуют триггер. **Триггер** это действие, событие или эффект, позволяющий вам использовать действие по условию (некоторые таланты требуют наличие триггера, но являются свободными действиями или вовсе не являются действиями).

ПРОВОЦИРОВАННОЕ ДЕЙСТВИЕ

- **Триггер:** Провоцированные действия позволяют вам выполнить действие в ответ на ослабление внимания врага. Все участники сражения могут совершать провоцированные атаки (страница 291). Провоцированные атаки проводятся, когда враг покидает соседнюю клетку или враг, находящийся по соседству, совершает дальнобойную или зональную атаку.
- **Один раз в ход:** Вы не можете выполнять более одного провоцированного действия в ход другого участника сражения. В свой собственный ход провоцированные действия совершать нельзя.
- **Прерывание действий:** Провоцированные действия прерывают действия, вызвавшие условие срабатывания.

Есть два вида немедленных действий: прерывания и ответы. И у тех и у других есть общие правила:

НЕМЕДЛЕННЫЕ ДЕЙСТВИЯ

- **Триггер:** Все немедленные действия (обычно это использование талантов) указывают свой триггер. Все участники сражения могут совершать заготовленные действия (смотрите «подготовка действия» на странице 290).
- **Один раз в раунд:** Вы можете совершить только одно немедленное действие в раунд, будь то немедленное прерывание или немедленный ответ. Если вы не совершали немедленных действий с конца своего последнего хода, вы можете совершить одно, если это позволяет триггер. В свой собственный ход немедленные действия совершать нельзя.
- **Прерывание:** Немедленное прерывание позволяет вам начать действовать, когда выполнилось условие срабатывания, причём до того как закончится действие, активировавшее триггер. Если прерывание сводит на нет вызвавшее его действие, то это действие пропадает. Например, враг совершает по вам рукопашную атаку, но вы используете талант, позволяющий сделать шаг в сторону немедленным прерыванием. Если вы оказываетесь вне пределов досягаемости врага, то его действие атаки пропадает.
- **Ответ:** Немедленный ответ позволяет вам действовать в ответ на триггер. Вызвавшее срабатывание действие, событие или состояние успешно происходят и вступают в действие до вашего ответа, за исключением передвижения существа, которое вы можете прервать. Если существо вызывает ваш немедленный ответ, передвигаясь (например, входя в ваш диапазон поражения), то вы можете совершить своё действие до окончания перемещения существа, но после того, как оно передвинулось как минимум на 1 клетку.

Немедленный ответ может прерывать другие действия, которые участник запланировал совершить после действия, вызвавшего срабатывание. Например, если талант позволяет вам атаковать немедленным ответом, когда по вам попадет атака, то ваше действие происходит до того, как ударившее вас чудовище совершит другие действия. Если у чудовища есть талант, позволяющий совершить по вам стандартным действием две атаки, и первая из них попадает, то вы можете использовать немедленный ответ до второго броска атаки чудовища.

Ваш ход

Когда в порядке инициативы наступает ваш ход, вы можете начать действовать. Ваш ход состоит из трёх частей: начало хода, действия в ваш ход и конец хода.

Начало вашего хода

Прежде чем начать действовать, вы отслеживаете определённые эффекты. Начало вашего хода происходит всегда, даже если вы находитесь без сознания, и оно абсолютно не занимает времени.

НАЧАЛО ВАШЕГО ХОДА

- **Продолжительный урон:** Если вы получаете продолжительный урон (страница 278), вы получаете этот урон именно сейчас.
- **Регенерация:** Если у вас есть регенерация (страница 293), то вы восстанавливаете хиты именно сейчас.
- **Прочие эффекты:** Разберитесь с прочими эффектами, происходящими в начале вашего хода.
- **Окончание эффектов:** Некоторые эффекты автоматически заканчиваются в начале вашего хода.
- **Никаких действий:** Вы не можете совершать действия в начале своего хода.

Замещение действий

В свой ход вместо стандартного действия вы можете совершить действие движения или малое действие, а вместо действия движения одно малое действие. Благодаря этому кроме свободных действий вы можете совершить три следующих действия:

Вариант 1
Стандартное действие
Действие движения
Малое действие

Вариант 2
Стандартное действие
Два малых действия

Вариант 3
Два действия движения
Малое действие

Вариант 4
Действие движения
Два малых действия

Вариант 5
Три малых действия

Действия в ваш ход

Во время своего хода вы можете выполнить несколько действий. Вы сами решаете, что с их помощью предпринять, просчитывая то, как эти действия помогут вам и вашим союзникам достичь победы. Определения разных видов действий находятся выше, в разделе «виды действий».

ДЕЙСТВИЯ В ВАШ ХОД

- **Ваши действия:** В свой ход вы можете совершить три действия:
  - Стандартное действие
  - Действие движения
  - Малое действие
- **Свободные действия:** В свой ход вы можете совершить любое количество свободных действий.
- **Любой порядок:** Вы можете совершать действия в любом порядке, и любое действие можно пропустить.
- **Замещение действий:** Вместо стандартного действия можно выполнить действие движения или малое действие, а вместо действия движения можно совершить малое действие.
- **Дополнительное действие:** Вы можете выполнить дополнительное действие, потратив единицу действия (страница 288).
- **Действия других сражающихся:** Другие сражающиеся могут совершать в ваш ход свободные действия, и вы можете совершить действие, активирующее немедленные или провоцированные действия.

Конец вашего хода

После того как вы совершили действия, проследите эффекты, заканчивающие действие в конце вашего хода или продолжающие действовать. Конец вашего хода происходит всегда, даже если вы находитесь без сознания, и в игровом мире он абсолютно не занимает времени.

КОНЕЦ ВАШЕГО ХОДА

- **Спасброски:** Вы совершаете по одному спасброску (страница 278) для каждого эффекта, действующего на вас, и способного завершиться при спасении.
- **Проверьте совершённые действия:** Некоторые таланты и эффекты могут длиться несколько ходов (смотрите «длительность» на странице 278). Убедитесь, что за свой ход вы совершили действие, необходимое для поддержания таланта или эффекта. Если вы не совершили нужное действие, то талант или эффект тут же заканчивается.
- **Конец эффектов:** Некоторые эффекты автоматически заканчиваются в конце вашего хода.
- **Никаких действий:** Вы не можете совершать действия в конце своего хода.

Действия во время чужого хода

Большая часть ваших действий происходит в ваш ход. Однако вы можете совершать во время чужого хода свободные действия, а события или действия других участников боя могут вам позволить совершение немедленных и провоцированных действий. Определения разных видов действий, которые вы можете выполнять, находятся выше, в разделе «виды действий».

ДЕЙСТВИЯ ВО ВРЕМЯ ЧУЖОГО ХОДА

- **Провоцированные действия:** Вы можете выполнять по одному провоцированному действию в ход каждого из участников сражения. Провоцированные действия должны быть спровоцированы действиями врага.
- **Немедленные действия:** Вы можете совершить одно немедленное действие в раунд; это будет или немедленное прерывание, или немедленный ответ. Немедленное действие должно быть активировано событием или действием, произошедшим во время хода другого участника.
- **Свободные действия:** Вы можете совершить любое количество свободных действий во время ходов других сражающихся.

Атаки и защиты

Сражения в D&D выигрываются путём умного подбора атак, умелых защит и удачи. Обычно во время хода используют стандартное действие для совершения атаки, будь вы храбрым воином, хитрым плутом или набожным жрецом. А вашу защиту проверят атаки врагов.

Когда вы атакуете, вы совершаете бросок атаки для определения того, попали ли вы по цели. Вы бросаете к20, добавляете бонус атаки и сравниваете результат с одной из четырёх защит цели: Классом Доспеха, Стойкостью, Реакцией или Волей.

У каждого персонажа есть несколько атак на выбор, включая стандартную атаку (страница 292). Доступные вам атаки зависят от талантов, выбранных для персонажа (смотрите главу 4).

СОВЕРШЕНИЕ АТАКИ

Все атаки используют одну простую процедуру:

1. Выберите атаку для использования. У каждой атаки есть **тип атаки**.
2. Выберите **цели** для атаки (страница 272). Все цели должны быть в пределах **дальности** (страница 272). Проверьте, можете ли вы **видеть** и **целиться** во врагов (страница 273).
3. Совершите **бросок атаки** (страница 273).
4. Сравните результат броска атаки с **защитой** цели (страница 274), чтобы определить, **попали** вы или **промахнулись**.
5. Нанесите **урон** и примените прочие эффекты (страница 275).

Типы атак

Атаки в игре Dungeons&Dragons могут принимать разные формы. Воин замахивается на врага двуручным мечом. Следопыт посылает в цель стрелы. Дракон выдыхает волну огня. Волшебник создаёт вспышку молний. Эти примеры отражают четыре типа атак: рукопашный, дальнобойный, ближний и зональный.

Рукопашная атака

Обычно рукопашная атака использует оружие и нацеливается на одного врага, находящегося в пределах досягаемости оружия (ваша досягаемость обычно определяется оружием, которое вы держите). Атаки длинным мечом и древковым оружием — рукопашные атаки. Некоторые таланты позволяют совершать многочисленные рукопашные атаки, либо против нескольких врагов, либо все по одному врагу.

РУКОПАШНАЯ АТАКА

- **Нацеленная:** Рукопашные атаки нацеливаются на отдельных врагов. Рукопашная атака по нескольким врагам состоит из отдельных атак, каждая со своими бросками атаки и урона. Рукопашные атаки не создают зоны действия (страница 272).
- **Дальность:** Дальность рукопашной атаки обычно равна вашей рукопашной досягаемости (иногда таланты указывают, что они действуют только на соседние цели, так что даже если у вас есть оружие с досягаемостью, вы не сможете атаковать этим талантом врагов на большем расстоянии).
- **Досягаемость:** У большинства персонажей досягаемость равна 1 клетке. Некоторые таланты, черты и оружие могут увеличивать досягаемость.

Простое ношение двух оружий в каждой руке не позволяет вам совершать две атаки в раунд. Если вы держите два рукопашных оружия, для рукопашной атаки вы можете использовать одно любое из них.

Дальнобойная атака

Дальнобойные атаки ударяют по отдалённым целям. Обычно дальнобойная атака нацеливается на одно существо в пределах дальности оружия. Стрельба из лука и активация *волшебной стрелы* — дальнобойные атаки.

ДАЛЬНОБОЙНАЯ АТАКА

- **Нацеленная:** Дальнобойные атаки нацеливаются на отдельных врагов. Дальнобойная атака по нескольким врагам состоит из отдельных атак, каждая со своими бросками атаки и урона. Дальнобойные атаки не создают зоны действия (страница 272).

  Если вы используете стрелковое оружие для дальнобойной атаки по нескольким целям, то вам понадобится по одному боеприпасу для каждой цели, а если вы используете метательное оружие, то для каждой цели понадобится по одному оружию.

HOWARD LYON

- **Дальность:** У некоторых талантов указана определённая дальность («Дальнобойный 10»), а другие позволяют атаковать любую видимую цель («Дальнобойный видимость»). Если вы используете оружие, то дальность атаки равна дальности оружия, которая указана в таблице дальнобойного оружия в главе 7.

  Максимальная дальность: Если вы используете дальнобойное оружие, и ваша цель находится дальше нормальной дальности, но в пределах максимальной дальности, то вы получаете штраф -2 к броску атаки. Вы не можете попасть по цели, находящейся за пределами максимальной дальности оружия. У дальнобойного таланта, не использующего оружие, есть нормальная дальность, но нет максимальной дальности.
- **Провоцирование атак:** Если вы используете дальнобойный талант, находясь по соседству с врагом, этот враг может свершить по вам провоцированную атаку.

Ближняя атака

Ближняя атака — это зона действия, исходящая от вас; а исходной клеткой будет занимаемое вами пространство. Удар мечом по дуге, чтобы ударить всех врагов одним замахом, создание из рук волны огня, вспышка лучезарной энергии из святого символа — вот примеры ближних атак.

Ближние атаки включают две основные категории талантов: атаки оружием, повреждающие нескольких врагов одним замахом и таланты, созданные энергией, текущей непосредственно из вашего тела или носимого предмета.

БЛИЖНЯЯ АТАКА

- **Зона действия:** Ближняя атака создаёт зону действия (обычно это волна или вспышка). Ближняя атака воздействует на определённые цели в зоне действия определённого размера. Цели и зона действия ближней атаки указываются в описании таланта (смотрите 4 главу).
- **Исходная клетка:** Зона действия ближней атаки определяет исходную клетку атаки, являющуюся стартовой точкой. Ближняя вспышка в качестве исходной клетки использует занимаемое вами пространство. Ближняя волна в качестве исходной клетки использует одну из занимаемых вами клеток. Чтобы цель попала под действие ближней атаки, нужна линия воздействия от исходной клетки до цели (смотрите «обзор и нацеливание» на странице 273).
- **Многочисленные броски атаки, но один бросок урона:** При совершении ближней атаки вы совершаете отдельные броски атаки по каждой цели в зоне действия, но для всех целей совершается один бросок урона. Большие и ещё большие существа, ударенные ближней атакой, попадают под её действие лишь один раз, даже если в зоне действия находятся несколько клеток из занимаемых существом.

  Если вы используете стрелковое оружие для ближней атаки по нескольким целям, то вам понадобится по одному боеприпасу для каждой цели, а если вы используете метательное оружие, то для каждой цели понадобится по одному оружию.

Зональная атака

Зональные атаки похожи на ближние атаки за исключением того, что исходная клетка может находиться на расстоянии от вас. Зона действия зональной атаки определяет форму атаки и цели, попадающие по её действие. Примером зональной атаки может послужить огненный шар, пролетающий через поле и взрывающийся в тылу врага. Волшебная завеса из тумана, поднявшегося из земли и закрывающая собой проход в подземелье — ещё один пример.

Зональные атаки включают две категории талантов: метательные, которые детонируют в исходной клетке и эффекты, которые появляются вдалеке от вас и заполняют какую-то область.

ЗОНАЛЬНАЯ АТАКА

- **Зона действия:** Зональная атака создаёт зону действия (обычно это вспышка или стена) в пределах дальности. Зональная атака воздействует на определённые цели в зоне действия определённого размера. Цели и зона действия зональной атаки указываются в описании таланта (смотрите 4 главу).
- **Исходная клетка:** Вы выбираете клетку в пределах дальности зональной атаки в качестве исходной клетки, которая и станет центром или началом зоны действия. От вашей клетки до исходной клетки необходима линия воздействия (смотрите «обзор и нацеливание» на странице 273). Чтобы цель попала под действие зональной атаки, необходима линия воздействия от исходной клетки до цели. Вы не обязаны видеть исходную клетку или цель, и покров (страница 281) между исходной клеткой и целью не учитывается.
- **Многочисленные броски атаки, но один бросок урона:** При совершении зональной атаки вы совершаете отдельные броски атаки по каждой цели в зоне действия, но для всех целей совершается один бросок урона. Большие и ещё большие существа, ударенные зональной атакой, попадают под её действие лишь один раз, даже если в зоне действия находятся несколько клеток из занимаемых существом.

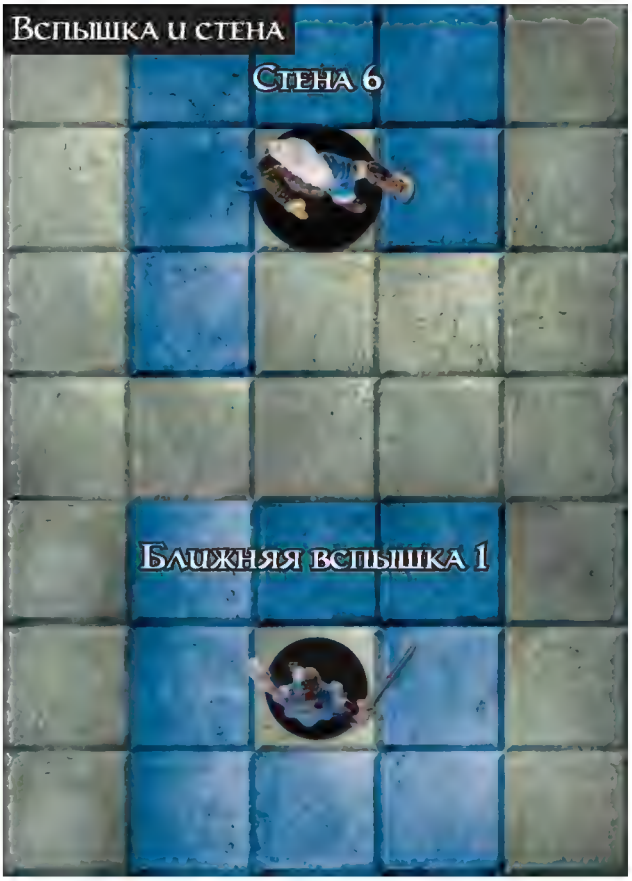
  Если вы используете стрелковое оружие для зональной атаки по нескольким целям, то вам понадобится по одному боеприпасу для каждой цели, а если вы используете метательное оружие, то для каждой цели понадобится по одному оружию.
- **Провоцирование атак:** Если вы используете зональный талант, находясь по соседству с врагом, этот враг может свершить по вам провоцированную атаку.

Зона действия

Большинство зональных и ближних атак используют один из трёх видов зоны действия: волна, вспышка или стена.

ЗОНЫ ДЕЙСТВИЯ

- **Вспышка:** Вспышка начинается в исходной клетке и распространяется во всех направлениях на определённое количество клеток. Например, талант жреца *огненный удар* является вспышкой 2 в пределах 10 клеток от вас, что означает, что талант проявляется в клетке, находящейся не далее чем в 10 клетках от вас, и воздействует на исходную клетку, а также на все клетки, находящиеся в пределах 2 клеток от неё (область 5 x 5 клеток). Если в описании таланта не сказано обратное, то созданная вами ближняя вспышка не действует на вас. Однако созданная вами зональная вспышка будет действовать на вас. Вспышка действует на цель только если от исходной клетки вспышки до цели есть линия воздействия.
- **Волна:** Волна заполняет область, соседствующую с вами и имеющую при этом сторону определённой длины. Например, талант волшебника *волна грома* является волной 3, что означает, что талант воздействует на область 3 x 3 клетки рядом с вами. Волна должна соседствовать с исходной клеткой, которой является одна из клеток вашего пространства. Исходная клетка не подвергается действию волны. Волна действует на цель только если цель находится в зоне волны и от исходной клетки до цели есть линия воздействия.



- **Стена:** Стена заполняет определённое количество последовательных клеток в пределах указанной дальности, начиная с исходной клетки. Каждая клетка стены должна иметь общую сторону (а не просто угол) как минимум с одной другой клеткой стены, но при этом не более чем с двумя другими клетками стены (это ограничение не применяется, когда вы накладываете клетки друг на друга). Вы можете формировать стену в пределах этих ограничений как вам заблагорассудится. Твёрдую стену, такую как стена изо льда, нельзя создавать в уже занятом пространстве.

Выбор целей

Если вы хотите использовать талант против врага, то враг должен находиться в пределах дальности таланта, и у вас должна быть возможность нацелиться на врага. Многие таланты позволяют нацеливаться сразу на нескольких врагов. Каждый из таких врагов должен быть дозволенной целью.

Когда вы используете рукопашную или дальнобойную атаку по спрятавшемуся врагу, то вам придётся догадаться, где он находится (страница 281).

Дальность

Для начала при выборе целей для атаки проверьте дальность атаки. Дальность — это расстояние от вас до цели (или до исходной клетки атаки). Дальность каждого таланта указана в его описании.

Для определения расстояния между вами и целью посчитайте количество клеток между вами, включая как минимум одну клетку из занятых целью. Если цель занимает больше 1 клетки, то вы можете нацелиться на этого врага, если хотя бы одна клетка его пространства находится в пределах дальности или находится зоне действия вашей атаки.

Подсчёт расстояния: При вычислении расстояния от одной клетки до другой начните считать с любой соседней клетки (можно даже по диагонали, если следующая клетка находится не за углом), обходя сплошные препятствия, занимающие всю клетку. При подсчёте клеток для вычисления дальности или при определении зоны действия эффекта вы должны следовать самым коротким маршрутом до цели.

Соседние клетки: Две клетки считаются соседними, если сторона или угол одной касается стороны или угла другой. Два существа (или предмета) считаются соседними, если одно из них занимает клетку, соседствующую с клеткой, занятой другим.

Ближайшее существо или клетка: Для определения ближайшего существа или клетки просто посчитайте до них расстояние. Если две клетки или два существа находятся на одинаково минимальном расстоянии, то в качестве ближайшего можете выбрать одного любого.

Персональный: Если вы используете талант с персональной дальностью, то воздействуете только на себя. Примером может послужить создание для себя волшебного доспеха или обретение способности летать.

Обзор и нацеливание

В заваленных пещерах подземелий, густых лесах и угрюмых развалинах множество мест, где могут спрятаться враги. В таких ситуациях очень важно знать, можете ли вы видеть и нацеливаться на врага со своего места.

Линия обзора: Если хотите узнать, что вы видите в области сцены, посмотрите, что попадает в вашу линию обзора.

Чтобы определить, видите ли вы цель, возьмите углы своего пространства и проведите воображаемые линии от этих углов до любой части пространства цели. Вы видите цель, если как минимум одна такая линия не проходит сквозь, и не касается предмета или эффекта (стена, занавесь, облако тумана), препятствующего зрению.

Даже если вы видите цель, предметы и эффекты всё равно могут частично мешать обзору. Если вы видите цель, но как минимум одна линия проходит через препятствие, то цель получает укрытие или покров (страница 280). Вы увидите гнолла-лучника, пригнувшегося за насыпью, но из-за насыпи по нему будет труднее попасть, потому что насыпь предоставляет ему укрытие. Вы увидите гоблина, стоящего на краю облака тумана, но туман искажает зрение, предоставляя гоблину покров.

Линия воздействия: Вы можете нацелиться на клетку или существо, если между вами есть свободный путь, то есть линия воздействия. Если все воображаемые линии до цели проходят через или касаются сплошных препятствий, то у вас нет линии воздействия на цель.

Туман, темнота и прочие подобные препятствия блокируют зрение, но не блокируют линию воздействия. Если вы метнёте в абсолютно тёмную комнату огненный шар, то вам не нужно видеть врагов, чтобы шар в них попал. И наоборот, вы можете видеть через прозрачную стену из магической энергии, но у вас не будет через неё линии воздействия. С той стороны может стоять злобные демон, но стена блокирует все атаки.

Вам нужна линия воздействия до всех целей, которые вы атакуете и до пространства, в котором вы хотите создать желаемый эффект. Когда вы совершаете зональную атаку, вам нужна линия эффекта до исходной клетки атаки. Чтобы ударить цель атакой, нужна линия воздействия от исходной клетки до цели.

Бросок атаки

Чтобы определить, была ли атака успешной, вы совершаете бросок атаки. Вы кидаете к20 и добавляете базовый бонус атаки для использованного таланта. Бонус базовой атаки таланта определяет вашу меткость этой атакой и является суммой всех модификаторов, применимых к атаке этим талантом.

БРОСОК АТАКИ

Бросьте 1к20 и добавьте следующее:

- Базовый бонус атаки таланта
- Применимые ситуационные модификаторы атаки (страница 279)
- Бонусы и штрафы от талантов, воздействующих на вас

WILLIAM O'CONNOR

Используемый талант указывает характеристику, модификатор от какой добавляется к базовому бонусу атаки и то, с какой защитой цели нужно сравнивать результат. Например:

Стандартная рукопашная атака	**Сила против КД**
Стандартная дальнобойная атака	**Ловкость против КД**
Оглушающая сталь	**Сила против Стойкости**
Огненный шар	**Интеллект против Реакции**
Внушить страх	**Мудрость против Воли**

Ваш базовый бонус атаки может временно изменяться в определённых обстоятельствах, например, если вы попали под действие таланта, дающего вам бонус или штраф атаки, или когда черта или магический предмет в определённых обстоятельствах предоставляют некий бонус, или когда применяются модификаторы атаки (страница 279).

БОНУСЫ АТАКИ

Когда вы создаёте персонажа, вы должны определить базовый бонус атаки для всех известных талантов, включая и стандартную атаку. Ваш базовый бонус атаки сочетает следующее:

- Половина вашего уровня
- Модификатор характеристики, используемой для атаки (зависит от используемого таланта)

Кроме того, к базовому бонусу атаки могут применяться следующие факторы:

- Ваш бонус владения оружием (если вы используете оружие, с которым знаете как обращаться)
- Расовые бонусы и бонусы от черт
- Бонус улучшения (обычно от магического оружия или инструмента)
- Бонус предмета
- Бонус таланта
- Бонусы без указания типа

Пример: Мелех, тифлинг-волшебник 7 уровня, пытается попасть по трём врагам *огненным шаром*, атакой Интеллекта против Реакции. Его броски атаки против каждой цели получают бонус +10, включающий +3 от половины уровня, модификатор Интеллекта +5, бонус черты +1 от Крови Адского Пламени и бонус улучшения +1 от *палочки ведьминого огня +1*. Он может добавить бонус +2 против одной цели от классового умения Меткость с волшебной палочкой и расовый бонус +1 против раненых целей от его расовой особенности Кровавая охота.

Защиты

Ваша способность избегать ранений и других вредных эффектов измеряется четырьмя защитами: Класс Доспеха, Стойкость, Реакция и Воля. Ваши показатели защиты показывают, как трудно врагам воздействовать на вас атаками.

Класс Доспеха (КД) показывает, как трудно врагам нанести по вам серьёзный удар оружием или магическим эффектом, действующим как оружие. У одних высокий КД потому что они настолько быстры или умны, что могут уклоняться от ударов, а у других потому что они носят тяжёлые доспехи, которые трудно пробить.

Стойкость измеряет врождённую устойчивость, массу, силу и внутреннюю конституцию. Это важная защита от болезней, яда и вынужденного движения.

Реакция измеряет вашу способность предсказывать атаки и уклоняться или уворачиваться от них. Это будет полезным против зон действия, таких как у дыхания дракона и заклинания *огненный шар*.

Воля это защита от эффектов, вызывающих изумление, дезориентацию, замешательство и захват вашего сознания. Это ваша сила воли, самодисциплина и преданность.

ПОКАЗАТЕЛИ ЗАЩИТЫ

Ваши показатели защиты определяются следующим образом:

- **Базовый показатель:** Показатель всех защит вначале равен 10 + половина вашего уровня.
- **Класс Доспеха:** Добавьте бонус доспеха от носимого доспеха и бонус щита от несомого щита. Если вы носите лёгкий доспех или не носите доспеха вообще, добавьте модификатор Ловкости или Интеллекта, в зависимости от того, что выше.
- **Стойкость:** Добавьте модификатор Силы или Телосложения, в зависимости от того, что выше.
- **Реакция:** Добавьте модификатор Ловкости или Интеллекта, в зависимости от того, что выше. Если вы используете щит, добавьте бонус щита.
- **Воля:** Добавьте модификатор Мудрости или Обаяния, в зависимости от того, что выше.

Кроме того, добавьте применимые модификаторы из этого списка:

- Расовые бонусы и бонусы черт
- Бонус улучшения (обычно от магического предмета, занимающего ячейку шеи)
- Бонус предмета
- Бонус таланта
- Бонусы без указания типа

Ваши защиты могут временно изменяться в некоторых обстоятельствах — например, если вы попали под действие таланта или состояния, увеличивающего или уменьшающего

показатели защиты, или от черты или магического предмета, предоставляющего бонус в определённых обстоятельствах.

Пример: У Брандиса, человека-воина 23 уровня следующие показатели защит:

КД 38 = 10 + 11 (половина уровня) + 11 (бонус доспеха от боевых лат) + 2 (бонус щита от тяжёлого щита) + 4 (бонус улучшения от *доспехов боевой ковки +4*).

Стойкость 35 = 10 + 11 (половина уровня) + 1 (расовый бонус) + 2 (класс воина) + 6 (модификатор Силы) + 5 (бонус улучшения от *плаща сопротивления +5*)

Реакция 31 = 10 + 11 (половина уровня) + 1 (расовый бонус) + 2 (модификатор Ловкости) + 2 (бонус щита от тяжёлого щита) + 5 (бонус улучшения от *плаща сопротивления +5*).

Воля 31 = 10 + 11 (половина уровня) + 1 (расовый бонус) + 2 (модификатор Мудрости) + 2 (бонус черты от Железной Воли) + 5 (бонус улучшения от *плаща сопротивления +5*)

Когда жрец, союзник Брандиса, использует талант *святая земля*, воин получит бонус таланта +2 ко всем защитам, пока он будет стоять в зоне действия таланта.

Результаты атаки

Результат атаки определяется сравнением результата итогового броска атаки (1к20 + базовый бонус атаки + модификаторы атаки) с соответствующим показателем защиты. Если ваш результат равен или превышает показатель защиты, то вы попадаете. В противном случае вы промахиваетесь.

Когда вы попадаете, то обычно причиняете урон и иногда производите другие эффекты. Когда вы используете талант, то описание таланта скажет, что происходит при попадании. В некоторых описаниях также приводится, что происходит при промахе или критическом попадании.

РЕЗУЛЬТАТЫ АТАКИ

Когда вы совершаете атаку, сравните результат броска атаки с показателем соответствующей защиты цели.

- **Попадание:** Если результат броска атаки равен или превышает показатель защиты, то атака попадает и причиняет урон, и/или несёт особые эффекты.

  Автоматическое попадание: Если вы выкинете естественную «20» (на кубике выпало «20»), то ваша атака автоматически попадает.

  Критическое попадание: Если вы выкидываете естественную «20» (на кубике выпало «20»), то у вашей атаки может быть критическое попадание (страница 278). Критическое попадание причиняет максимальный урон, а у некоторых талантов и магических эффектов при критическом попадании есть особые эффекты.
- **Промах:** Если результат вашего броска атаки меньше показателя защиты, то атака промахивается. Обычно при этом нет никаких эффектов, однако у некоторых талантов есть особые эффекты при промахе, такие как причинение половины урона.

  Автоматический промах: Если вы выкидываете естественную «1» (на кубике выпало «1»), то ваша атака автоматически промахивается.

Урон

Когда вы попадаете атакой, то обычно причиняете цели урон, уменьшая её хиты. Причинённый урон зависит от таланта, использованного для атаки. Большинство талантов причиняет больше урона, чем стандартная атака, а высокоуровневые таланты обычно причиняют больше урона, чем низкоуровневые. Если для совершения атаки вы используете оружие, то оно тоже влияет на урон. Если при использовании таланта вы держите в руках секиру, то причините больше урона, чем при использовании того же таланта, но с кинжалом в руках.

Бонусы и штрафы

Броски атаки, броски урона, защиты, проверки навыков и проверки характеристик часто изменяются бонусами и штрафами.

Бонусы: У бонусов есть одно важное правило: не суммируйте бонусы одного типа к одному и тому же броску или показателю. Если у вас есть два бонуса, применимых к одному и тому же броску или показателю, используйте высший из них.

Есть бонусы **без указания типа** («бонус +2»). Такие бонусы складываются между собой. Однако если вы получаете несколько бонусов без указания типа из одинаковых игровых элементов (талантов, черт, классовых умений и т. п.), то будет применяться только самый большой бонус, если не сказано иначе. Например, если вы потратили единицу действия и видите двух военачальников с классовым умением Тактическое Присутствие, то вы получаете бонус к броскам атаки только от одного военачальника, того, кто предоставляет больший бонус.

Бонус владения, получаемый от умения использовать оружие, применяется к броскам атак этим оружием. Вы получаете бонус владения только при использовании талантов с ключевым словом «оружие».

Бонус доспеха предоставляется доспехом. Применяется, пока вы носите доспехи.

Бонус предмета даруется некоторыми магическими предметами. Бонус применяется, пока вы носите такой предмет.

Расовый бонус даруется вашей расой. Например, особенность эльфов Групповая осведомлённость, предоставляет союзникам не-эльфам, находящимся в пределах 5 клеток, расовый бонус +1 к проверкам Внимательности.

Бонус таланта происходит от таланта или классового умения. Бонусы талантов обычно временные или зависят от ситуации.

Бонус улучшения улучшает защиты или броски атаки и урона. Вы получаете бонус улучшения к КД, когда носите магический доспех, бонус улучшения к броскам атак и урона, когда используете магическое оружие или инструмент и бонус улучшения к Воле, Реакции и Стойкости, когда носите магический предмет, занимающий ячейку шеи (страница 251). Можно получать одновременно выгоду от магического оружия, магического доспеха и магического плаща, поскольку их бонусы улучшения добавляются к разным броскам и показателям.

Бонус черты даруется чертой. Бонус применяется, пока у вас есть черта.

Бонус щита предоставляется щитом. Бонус щита применяется к КД и Реакции. Бонус щита могут предоставлять таланты, черты и магические предметы, но обычно это помогает только персонажам без настоящих щитов.

Штрафы: В отличие от бонусов, у штрафов нет типа. Штрафы всегда складываются, если только они не происходят от одного таланта. Если два чудовища атакуют вас одинаковыми талантами и оба вызывают штраф к определённому броску или показателю, то штрафы не суммируются, а используется самый сильный из них.

Штрафы могут нейтрализовать бонусы и наоборот. Если у вас одновременно есть бонус +2 к броскам атаки и штраф -2 к броскам атаки, то конечный модификатор составит +0.

БРОСКИ УРОНА

- Определите кубиком урон, как сказано в описании таланта. Если для атаки вы используете оружие, то уроном будет сумма нескольких костей урона оружия.
- Добавьте модификатор характеристики, указанной в описании таланта. Обычно это тот же модификатор, что используется при определении базового бонуса атаки.

Кроме того, добавьте применимые модификаторы из этого списка:

- Расовые бонусы и бонусы черт
- Бонус улучшения (обычно от магического оружия или инструмента)
- Бонус предмета
- Бонус таланта
- Бонусы без указания типа

Кость урона оружия: [Ор] в описании урона означает кость урона вашего оружия (таблица оружия на страницах 218—219 приводит кости урона для всего оружия). Число перед [Ор] означает количество бросков кости урона. Если урон таланта равен «2[Ор] + модификатор Силы» и вы используете кинжал (урон 1к4), то бросьте 2к4, а потом добавьте модификатор Силы. Если вы с тем же талантом используете тяжёлый цеп (урон 2к6), то бросьте 4к6, а затем добавьте модификатор Силы.

Виды урона: В дополнение к обычному урону, такому как урон от оружия или когтя чудовища, таланты и другие эффекты могут причинять особые виды урона. Например, дыхание адской гончей причиняет урон огнём, а жало скорпиона причиняет урон ядом, телепатический взрыв иллитида причиняет урон психической энергией, а касание призрака причиняет урон некротической энергией.

Если талант причиняет особый вид урона, то описание таланта указывает вид словом, идущим за словом «урон». Например, *огненный шар* причиняет урон огнём 3к6 + модификатор Интеллекта. Весь причинённый урон будет уроном огнём. Если талант не указывает вид урона, то это урон без особого вида.

Если вид урона от таланта меняется, то талант теряет ключевые слова отменённых видов урона и получает ключевые слова добавленных видов урона (ключевое слово «яд» удаляется из таланта только если талант не причиняет урон ядом и не обладает эффектами, не причиняющими урон). Например, если волшебник активирует *луч мороза* через *пламенный посох* и использует способность посоха менять вид урона на огненный, то *луч мороза* для этого использования получит ключевое слово «огонь» и потеряет ключевое слово «холод», так как талант будет причинять урон огнём, а не холодом. Такое использование таланта может получить дополнительные преимущества от эффектов, таких как черты, изменяющие огненные таланта, то не от тех, что влияют на таланты с ключевым словом «холод».

Пример: Валенаэ, эладрин-паладин 12 уровня, попадает по врагу *громовым ударом*. Атака причиняет 2[Ор] + модификатор Силы урона звуком и сбивает цель с ног. Урон равняется 2к8 (1к8 длинного меча два раза) + 7. Бонус +7 сочетает модификатор Силы +3, бонус черты +2 (Фокусировка На Оружии) и бонус улучшения +2 (от *громового длинного меча +2*).

Если она совершит критическое попадание, то причинит максимальный урон 23 и добавит 2к6 урона звуком от *громового длинного меча*. Если она захочет при этом использовать талант на сцену от *громового длинного меча*, то она добавит ещё 10 урона звуком и толкнёт врага на 1 клетку.

Сопротивляемость и уязвимость

У некоторых существ есть сопротивляемость или уязвимость к определённым видам урона. Кроме того некоторые таланты могут даровать вам сопротивляемость, а врагам уязвимость.

Сопротивляемость: Сопротивляемость означает, что вы получаете меньше урона от определённого вида урона. Если у вас сопротивляемость 5 к огню, то каждый раз, когда вы получаете урон огнём, вы уменьшаете урон на 5 (атака не может причинить меньше 0 урона).

Против комбинированных видов урона: Ваша сопротивляемость неэффективна против комбинированных видов урона, если у вас нет сопротивляемости ко всем объединённым видам урона, но и в этом случае используется самая низшая сопротивляемость. Например, если у вас есть сопротивляемость электричеству 10 и сопротивляемость звуку 5, и атака причиняет вам урон звуком и электричеством 15, то вы получаете урон 10, потому что сопротивляемость к комбинированным видам урона ограничена наименьшей из использованных сопротивляемостей.

Не объединяется: Сопротивляемости к одному и тому же виду урона не объединяются, а используется наивысшая. Например, если у вас была сопротивляемость холоду 5, и вы получили сопротивляемость холоду 10, то ваша сопротивляемость холоду будет равна 10, а не 15. Точно так же, если у вас была сопротивляемость холоду 5, а вы получаете сопротивляемость 2 ко всем видам урона, то вы не получите сопротивляемость холоду 7.

Уязвимость: Уязвимость к определённому виду урона означает, что вы получаете дополнительный урон от урона этого вида. Если у вас есть уязвимость 5 к огню, то когда вы получаете урон огнём, вы получаете дополнительно 5 единиц урона огнём.

У некоторых существ есть дополнительные слабости, связанные с определёнными видами урона. Например, если вы используете холод против стихийного существа, состоящего из магмы, вы можете замедлить его или воспрепятствовать его движениям или атакам другим способом.

Против комбинированных видов урона: Уязвимость к определённым видам урона действует даже если урон скомбинирован из нескольких видов. Например, если у вас есть уязвимость к огню 5, то вы получаете дополнительный урон 5 даже когда получаете продолжительный урон «огнём и излучением».

Не объединяется: Уязвимости к одному и тому же виду урона не объединяются, а используется наивысшая. Например, если у вас была уязвимость к психической энергии 5, и вы получили уязвимость к психической энергии 10, то ваша уязвимость к психической энергии будет равна 10, а не 15.

Состояния

Таланты, чудовища, ловушки и прочие особенности окружающей среды могут вводить вас в разные состояния. Состояния накладывают штрафы, уязвимости, препятствия и комбинации из прочих эффектов.

Ритуал Удалить Несчастье (страница 315) может оказаться полезным для устранения длительных состояний, воздействующих на вас.

БЕЗ СОЗНАНИЯ
- Вы беспомощны.
- Вы получаете штраф -5 ко всем защитам.
- Вы не можете совершать действия.
- Если это возможно, то вы сбиваетесь с ног.
- Вы не можете окружать врагов.
- Вы ничего не знаете о том, что происходит вокруг вас.

БЕСПОМОЩНЫЙ
- Вы предоставляете боевое превосходство.
- Вы можете стать целью удара милосердия.

Примечание: Обычно вы становитесь беспомощным из-за того, что находитесь без сознания.

ДОМИНИРУЕМЫЙ
- Вы не можете совершать действия. Доминирующее существо может заставить вас в ваш ход совершить одно действие: стандартное, малое, действие движения или свободное действие. Из всех талантов и игровых умений оно может заставить вас совершать только те, что доступны для использования неограниченное число раз, например, неограниченные таланты. То, что используется один раз в сцену или день, не подходит.
- Вы предоставляете боевое превосходство
- Вы не можете окружать.

Ваши союзники остаются союзниками, а враги — врагами. Если тот, кто доминирует, пытается заставить вас сброситься в яму или войти в другую опасную местность, вам позволяется совершить спасбросок, чтобы не входить в опасную местность.

ЗАМЕДЛЕННЫЙ
- Ваша скорость становится равна 2. Эта скорость применяется ко всем режимам передвижения, кроме телепортации и случаев, когда вас тянут, толкают или сдвигают. Вы не можете увеличить скорость выше 2, и ваша скорость не увеличивается, если она уже ниже 2. Если вы замедлились во время движения, то прекратите перемещение, если уже переместились на 2 или более клеток.
- Вы не получаете преимуществ от бонусов к скорости, хотя вы можете использовать таланты и совершать действия, такие как бег, чтобы перемещаться на расстояние, превышающее вашу скорость.

ЗАХВАЧЕНЫЙ ВРАСПЛОХ
- Вы предоставляете боевое превосходство.
- Вы не можете совершать действия.
- Вы не можете окружать врагов.

ИЗУМЛЁННЫЙ
- Вы предоставляете боевое превосходство.
- В свой ход вы можете выполнить либо стандартное действие, либо действие движения, либо малое действие (можете также выполнять свободные действия). Вы не можете совершать немедленные и провоцированные действия.
- Вы не можете окружать врагов.

ЛЕЖАЩИЙ НИЧКОМ/СБИТЫЙ С НОГ
- Вы предоставляете боевое превосходство врагам, совершающим по вам рукопашные атаки.
- Вы не можете перемещаться, хотя можете телепортироваться, ползти, и вас могут тянуть, толкать и сдвигать.
- Вы получаете бонус +2 ко всем защитам от дальнобойных атак, сделанных врагами, не находящимися в соседних клетках.
- Вы лежите на земле. Если вы лезли или летели, то падаете.
- Вы получаете штраф -2 к броскам атаки.
- Вы можете упасть ничком малым действием.

ОБЕЗДВИЖЕННЫЙ
- Вы не можете перемещаться из своего пространства, хотя вы можете телепортироваться и вас могут тянуть, толкать и сдвигать.

ОГЛОХШИЙ
- Вы ничего не слышите.
- Вы получаете штраф -10 к проверкам Внимательности.

ОКАМЕНЕВШИЙ
- Вы находитесь без сознания.
- Вы получаете сопротивляемость 20 ко всем видам урона.
- Вы не стареете.

ОСЛАБЛЕННЫЙ
- Ваши атаки наносят вдвое меньше урона. Это не касается двух видов урона, которые вы причиняете: продолжительного урона и урона, причинённого не из-за броска атаки.

ОСЛЕПЛЁННЫЙ
- Вы предоставляете боевое превосходство.
- Вы не можете видеть цель (у ваших целей есть полный покров).
- Вы получаете штраф -10 к проверкам Внимательности.
- Вы не можете окружать врагов.

ОТМЕЧЕННЫЙ
- Вы получаете штраф -2 к броскам всех атак, не включающих отметившее существо в качестве цели.
- Вы можете быть целью только одной метки одновременно, новые метки заменяют старые.
- Метка мгновенно оканчивается, если её создатель умирает или теряет сознание.

ОШЕЛОМЛЁННЫЙ
- Вы предоставляете боевое превосходство.
- Вы не можете совершать действия.
- Вы не можете окружать врагов.
- Если вы летели, то падаете, если не умеете парить.

УДЕРЖИВАЕМЫЙ
- Вы не можете перемещаться кроме как посредством телепортации. Вас даже нельзя тянуть, толкать и сдвигать.
- Вы получаете штраф –2 к броскам атаки.
- Вы предоставляете боевое превосходство.

УМИРАЮЩИЙ
- Вы находитесь без сознания.
- У вас 0 или меньше хитов.
- Каждый раунд вы совершаете спасбросок от смерти.

Неосязаемость

Некоторые существа, такие как баньши, являются неосязаемыми. Кроме того, неосязаемыми могут вас сделать некоторые таланты. Когда вы неосязаемы, вы получаете половину урона от всех атак, способных причинить вам урон. Продолжительный урон тоже уменьшается.

Продолжительный урон

Некоторые таланты причиняют дополнительный урон в раундах, следующих после первой атаки. Например, эфрит может ударить вас вспышкой пламени, поджигая вас и причиняя продолжительный урон огнём. Змеиный яд в вашей крови тоже наносит продолжительный урон ядом. Гниющее касание мумии причиняет продолжительный урон некротической энергией, а разъедающая слюна крутика причиняет продолжительный урон кислотой.

ПРОДОЛЖИТЕЛЬНЫЙ УРОН

- **Начало вашего хода:** Вы получаете указанный урон в начале своего хода. *Пример:* если вы получаете 5 единиц продолжительного урона огнём, то вы получаете урон огнём 5 в начале своего хода.
- **Спасбросок:** Каждый раунд в конце своего хода вы совершаете спасбросок (страница 278) от продолжительного урона. При успехе продолжительный урон исчезает.
- **Разные виды продолжительного урона:** Если эффекты причиняют длительный урон разных видов, вы каждый раунд получаете продолжительный урон от всех эффектов. Вы совершаете отдельные спасброски от каждого вида урона.
- **Один вид продолжительного урона:** Если эффекты причиняют продолжительный урон одного и того же вида, или если у уронов нет вида, то применяется только высшее число. Пример: вы уже получаете продолжительный урон 5 (без типа), а талант накладывает на вас продолжительный урон 10. Теперь вы получаете продолжительный урон 10, а не 15.

Критические попадания

Если вы выкидываете естественную «20» и ваш бросок атаки достаточно высок для пробивания защиты цели, то считается, что вы совершили критическое попадание.

УРОН КРИТИЧЕСКОГО ПОПАДАНИЯ

- **Естественная «20»:** Если вы выбрасываете «20» на кубике при совершении броска атаки, то это критическое попадание, если результат броска атаки достаточно высок для попадания по цели. Если результат броска атаки низок для критического, то вы всё равно автоматически попадаете в цель.
- **Меткость:** Некоторые классовые умения и таланты позволяют вам совершить критическое попадание при результате на кубике ниже 20 (но только натуральная «20» является автоматическим попаданием).
- **Максимальный урон:** Вместо броска урона возьмите максимально возможный урон для этой атаки. Это и будет критический урон (атаки, не причиняющие урона, даже при критическом попадании не наносят урон).
- **Дополнительный урон:** Магическое оружие и инструменты, а также высококритичное оружие может увеличивать урон, наносимый критическим попаданием. Если этот дополнительный урон определяется броском кубика, то он не причиняет максимальный урон автоматически; для определения результата придётся бросить кубик.

Вы автоматически совершаете критическое попадание, когда проводите удар милосердия (страница 292).

Вынужденное движение

Некоторые таланты позволяют вам вынуждать цель перемещаться в определённом направлении. В зависимости от таланта, вы можете тянуть, толкать или сдвигать цель (смотрите «подтягивание, толкание и сдвигание» на странице 285).

Длительность

Многие таланты производят эффект, а потом оканчиваются; у них мгновенный эффект, возможно короткий, как взмах меча. Однако есть таланты, что длятся и после вашего раунда.

Если не сказано иначе, то талант мгновенен и у него нет длительного эффекта. Длительность бывает двух видов: по условию и по поддержанию.

ДЛИТЕЛЬНОСТЬ

- **Длительность по условию:** Эти эффекты длятся, пока не произойдёт особое событие.

  До начала вашего следующего хода: эффект оканчивается в начале вашего следующего хода.

  До конца вашего следующего хода: эффект оканчивается, когда окончится ваш следующий ход.

  До конца сцены: эффект длится, пока вы не совершите привал или продолжительный отдых или пока не пройдёт 5 минут.

  Спасение оканчивает: эффект оканчивается, когда цель совершает успешный спасбросок от него.
- **Длительность по поддержанию:** Эффекты с длительностью «поддержание стандартным», «поддержание движением» и «поддержание малым» длятся, пока вы их поддерживаете. Начиная с хода, следующего за созданием эффекта, вы начинаете поддерживать его, используя указанное действие: стандартное действие, действие движения или малое действие (эффект можно поддерживать лишь один раз в ход). Некоторые эффекты, пока вы их поддерживаете, что-нибудь делают, например, атаку. Описание таланта описывает, что произойдёт, если вы поддержите или отпустите его. В конце вашего хода, если вы не потратили необходимое действие для подержания эффекта, то эффект заканчивается.
- **Перекрывающаяся длительность:** Если на вас действует несколько одинаковых эффектов, оканчивающихся в разное время, то вы игнорируете все эффекты кроме того, что длится дольше других. Эффекты, оканчивающиеся при спасении, действуют по-другому, ведь вы не знаете, когда совершите успешный спасбросок. Поэтому отслеживайте эффекты, оканчивающиеся при спасении, отдельно от эффектов, длящихся определённое время.

Если в описании не сказано обратное, то вы можете поддерживать талант с длительностью по поддержанию в течение 5 минут. Однако поддерживая талант, вы не можете отдыхать, так что вы не восстанавливаете второе дыхание и таланты на сцену, пока не прекратите поддерживать талант.

Ритуалы (смотрите 10 главу) могут создавать эффекты, длящиеся часами, днями и даже годами.

Спасброски

Если вы находитесь под длительным эффектом или состоянием, которое можно окончить успешным спасброском («спасение оканчивает»), то каждый раунд в конце вашего хода у вас есть шанс избавиться

от этого эффекта. Вы делаете это, совершая спасбросок, который является броском к20, не зависящим от вашего уровня и модификаторов характеристик. Успешный спасбросок называется **спасением**.

СПАСБРОСОК

- **Конец хода:** В конце своего хода вы совершаете по одному спасброску от каждого эффекта, который может окончиться в случае успеха. Бросьте к20 и посмотрите результат:

  Меньше 10: Провал. Эффект продолжает действовать.

  10 или выше: Успех. Эффект оканчивает действие.
- **Выберите порядок:** Когда вы совершаете спасброски, вы сами определяете, от какого эффекта вы будете совершать спасбросок в первую очередь, от какого во вторую и так далее.
- **Модификаторы:** Обычно к спасброску не применяются модификаторы; это просто бросок к20. Однако некоторые таланты, черты и расовые свойства могут изменять результаты спасброска.

Шанс совершить успешный спасбросок немного выше шанса провалить его. Большую часть времени у вас не будет возможности усилить свои шансы ещё больше, а шанс на успех никак не влияет на суровость эффекта. Яд гигантской змеи страшнее яда обычной змеи не тем, что от него труднее избавиться, а тем, что он легко проникает в вас (бонус атаки) и тем, что он делает, находясь в вашем организме (продолжительный урон и прочие эффекты).

Каждый раунд в конце своего хода, вы совершаете спасброски от всех воздействующих на вас эффектов. Эффектом может быть одно состояние, или один вид продолжительного урона (страница 278). Примером других видов эффекта может послужить яд беса, который включает и продолжительный урон и штраф -2 к Воле. В этом случае вы совершаете не отдельные спасброски от продолжительного урона и от штрафа, а один спасбросок каждый раунд от яда беса в целом.

Некоторые таланты создают эффекты, требующие для рассеивания нескольких спасбросков. У таких талантов есть последствия, применяющиеся после спасения от первичного эффекта. Например, талант может поместить вас в бессознательное состояние до успешного спасброска, а впоследствии замедлять вас. После спасения от бессознательного состояния вам понадобится спасение от замедленного состояния.

Последствия не начинаются, пока вы не совершите все спасброски в конце текущего хода. Это означает, что вы не можете совершить спасбросок от последствий в конце того же раунда, в котором вы спаслись от первичного эффекта.

МОДИФИКАТОРЫ АТАКИ

В бою враги редко стоят друг напротив друга, обмениваясь ударами. В сражении важны передвижения и позиции; если один лучник может выстрелить из-за дерева в другого лучника на открытой местности, а потом укрыться за деревом, то у него есть тактическое преимущество. Точно так же использование магии и особых умений может создавать благоприятные возможности, которые можно использовать. Если ваш друг волшебник сделает вас невидимым, то вы сможете легко избежать врагов, но если вражеский волшебник ошеломит вас, то вы потеряете бдительность, а враги с готовностью нападут вас.

Временные преимущества и недостатки в бою отражаются набором стандартных модификаторов атак. Модификатор атаки — это бонус или штраф, применяющийся к броску атаки. При совершении атаки добавьте этот модификатор к базовому бонусу атаки.

МОДИФИКАТОРЫ АТАКИ

Обстоятельства	Модификатор
Боевое превосходство над целью	+2
Атакующий лежит ничком	-2
Атакующий находится в удерживаемом состоянии	-2
У цели есть укрытие	-2
У цели есть отличное укрытие	-5
У цели есть покров (только для рукопашных и дальнобойных атак)	-2
У цели есть полный покров (только для рукопашных и дальнобойных атак)	-5
Максимальная дальность (только для атак оружием)	-2
Атака в броске (только для рукопашных атак)	+1

Боевое превосходство

Чаще всего модификатором атаки выступает боевое превосходство. Боевое превосходство отражает ситуацию, в которой обороняющийся не может уделить защите должного внимания. Его могут окружить несколько врагов, он может быть ошеломлён или отвлечён. Когда у вас есть боевое превосходство над целью, вы получаете бонус +2 к броскам атаки по этой цели.

Некоторые таланты требуют для использования боевого превосходства над целью, а есть таланты, предоставляющие дополнительные возможности при использовании против цели, над которой у вас есть боевое превосходство. Если черта, талант или другая способность предоставляет вам преимущество, когда у вас есть боевое превосходство, то это преимущество применяется только против цели, над которой у вас есть боевое превосходство.

БОЕВОЕ ПРЕВОСХОДСТВО

- **Бонус +2 к броскам атаки:** Вы получаете бонус +2 к броскам атаки, когда имеете боевое превосходство над целью.
- **Нужно видеть цель:** Чтобы получить боевое превосходство, вы должны видеть цель.

Атакующий получает боевое превосходство над целью в следующих случаях:

Когда защищающийся...
- Когда защищающийся...
- Бежит (страница 286)
- Беспомощен (страница 277)
- Без сознания (страница 277)
- Захвачен врасплох (страница 277)
- Изумлён (страница 277)
- Лезет (страница 181)
- Лежит ничком (только для рукопашных атак) (страница 277)
- Не знает о присутствии атакующего (страница 188)
- Не может видеть атакующего (страница 281)
- Окружён нападающим (страница 284)
- Ослеплён (страница 277)
- Ошеломлён (страница 277)
- Протискивается (страница 291)
- Удерживаем (страница 277)
- Удерживает равновесие (страница 180)

Один раз в сцену вы можете попытаться получить боевое превосходство против цели, совершив проверку Обмана (страница 186).

Боевое превосходство относительно. В любой паре сражающихся оно может быть у кого-то одного, сразу у обоих, или ни у того и ни у другого. Существо может находиться по соседству с двумя врагами, причём у одного будет боевое превосходство над ним, а у второго нет.

Укрытие и покров

Многие виды местности предоставляют места, где можно спрятаться и препятствия, за которыми можно укрыться от чужих атак. Твёрдые препятствия, которые могут физически отклонить или остановить предметы, считаются укрытием. Предметы и эффекты, не способные физически остановить атаку, но укрывающие вас от взгляда врагов, считаются покровом.

Укрытие

Враги, находящиеся за низкой стеной, за углом или за деревом, получают укрытие; попасть по ним сложнее, чем обычно.

УКРЫТИЕ

- **Укрытие (штраф -2 к броскам атаки):** Цель находится за углом или защищена местностью. Например, цель может находиться в одной клетке с небольшим деревом, за столбом, за большим предметом меблировки или за низкой стеной.
- **Отличное укрытие (штраф -5 к броскам атаки):** Цель обладает большим преимуществом за счёт местности, как в случае сражения через окно, через бойницу или через опускную решётку или решётку на полу.
- **Зональные и ближние атаки:** Когда вы совершаете зональную или ближнюю атаку, то цель получает укрытие, если есть препятствие между исходной клеткой и целью, а не между вами и целью.
- **Досягаемость:** Если существо совершает атаку с досягаемостью через местность, предоставляющую укрытие цели, если бы она там находилась, то цель получает укрытие. Например, даже если вы не находитесь в одной клетке с небольшим столбом, он всё равно даст вам укрытие от атак огра, находящегося с другой стороны столба.
- **Существа и укрытие:** При совершении дальнобойной атаки по врагу, по дороге к которому есть другие враги, цель получает укрытие. Ваши союзники никогда не предоставляют укрытие врагам, и ни союзники и ни враги не предоставляют укрытие от рукопашных, ближних и зональных атак.
- **Определение укрытия:** Чтобы определить, есть ли у цели укрытие, выберите угол занимаемого вами пространства (или угол исходной клетки вашей атаки) и проведите воображаемые линии от этого угла до всех углов одной любой клетки из занимаемых целью. Если одна или две таких линии блокируются препятствием или врагом, то у цели есть укрытие (линия не блокируется, если она проходит по границе препятствия или клетки врага). Если три или четыре таких линии блокируются, но у вас есть линия воздействия, то у цели отличное укрытие.

Покров

Если вам плохо видно цель, то у неё есть покров от вас, что означает, что ваши броски атаки получают штраф против этой цели. Может быть, вы сражаетесь в области тусклого света (смотрите «зрение и свет» на странице 261), в области, заполненной дымом или туманом, или среди местности, мешающей зрению, такой как листва.

ОГРАНИЧИВАЮЩИЕ ВИДИМОСТЬ КЛЕТКИ

- **Слабо ограничивающие видимость:** Клетки с тусклым светом, листвой, туманом, дымом, сильным снегопадом и дождём считаются слабо ограничивающими видимость.
- **Сильно ограничивающие видимость:** Клетки с густым туманом, густым дымом и густой листвой считаются сильно ограничивающими видимость.
- **Полностью блокированная видимость:** Клетки с темнотой полностью блокируют видимость.

Эффекты, вызывающие покров, заслоняют зрение, не предотвращая атак.

ПОКРОВ

- **Покров (штраф -2 к броскам атаки):** Цель находится в слабо ограничивающей видимость клетке или сильно ограничивающей видимость клетке, но по соседству с вами.
- **Полный покров (штраф -5 к броскам атаки):** Вы не видите цель. Цель невидима, находится в клетке с полностью блокированной видимостью или в сильно ограничивающей видимость клетке, причём не по соседству с вами.
- **Только рукопашные и дальнобойные атаки:** Штрафы атаки от покрова применяются только к целям рукопашных и дальнобойных атак.

Сложность в нападении на цель, которую вы не видите, в том, что вы не знаете, куда направлять удар.

Вам придётся выбрать клетку для атаки, но цели там может даже и не быть (смотрите ниже «нацеливание на невидимое»).

Множество талантов и других эффектов может делать вас невидимыми, предоставляя полный покров.

НЕВИДИМОСТЬ

- Вас не видно обычными формами зрения.
- У вас есть боевое превосходство над всеми врагами, не видящими вас.
- Вы не провоцируете атаки от врагов, не видящих вас.

НАЦЕЛИВАНИЕ НА НЕВИДИМОЕ

Если вы сражаетесь с существом, которое не можете видеть (существо невидимо, вы ослеплены, или вы сражаетесь в темноте, в которой не можете видеть), то для атаки вам нужно выбрать не существо, а клетку. Вот как это работает:

Невидимые существа и Скрытность: Если невидимое существо скрывается от вас (смотрите «Скрытность» на странице 188), то вы не видите и не слышите его, и вам придётся догадаться, где оно находится. Если невидимое существо не скрывается от вас, то вы можете услышать его или знать о его присутствии по другим признакам, так что вы знаете где оно находится, но всё равно не видите его.

Проверка Внимательности: В свой ход вы можете совершить малым действием проверку Внимательности (страница 182), чтобы попытаться определить местонахождение невидимого существа, скрывающегося от вас.

Выберите клетку и атакуйте: Выберите клетку для атаки, используя информацию, полученную о примерном местонахождении цели. Совершите обычный бросок атаки (со штрафом -5 за атаку существа с полным покровом). Если вы выбрали не ту клетку, то атака автоматически промахивается, но только Мастер знает, почему вы промазали — из-за неверно выбранной клетки или из-за промаха атаки.

Ближние и зональные атаки: Вы можете совершить ближнюю или зональную атаку в пространстве, включающем клетку, где как вы думаете (или знаете) находится спрятавшееся существо. Ваш бросок атаки не получает штраф за покров цели.

ПЕРЕДВИЖЕНИЕ И ПОЗИЦИЯ

В пылу сражения герои и чудовища находятся в постоянном движении. Плут вертится вокруг сражающихся, ища шанс атаковать из окружения. Волшебник держится на расстоянии от врагов, пытаясь найти место, откуда лучше всего использовать зональные атаки, а лучники гоблинов перемещаются, чтобы выпустить стрелы по прямой линии. Вы можете усилить свою эффективность в бою, узнав, как использовать передвижение и позицию в свою пользу.

Размер и занимаемое существами пространство

Каждое существо попадает в одну из шести категорий размера, отвечающих за количество клеток, занимаемых существом на поле боя. Занимаемое существом пространство означает количество клеток, которое оно занимает.

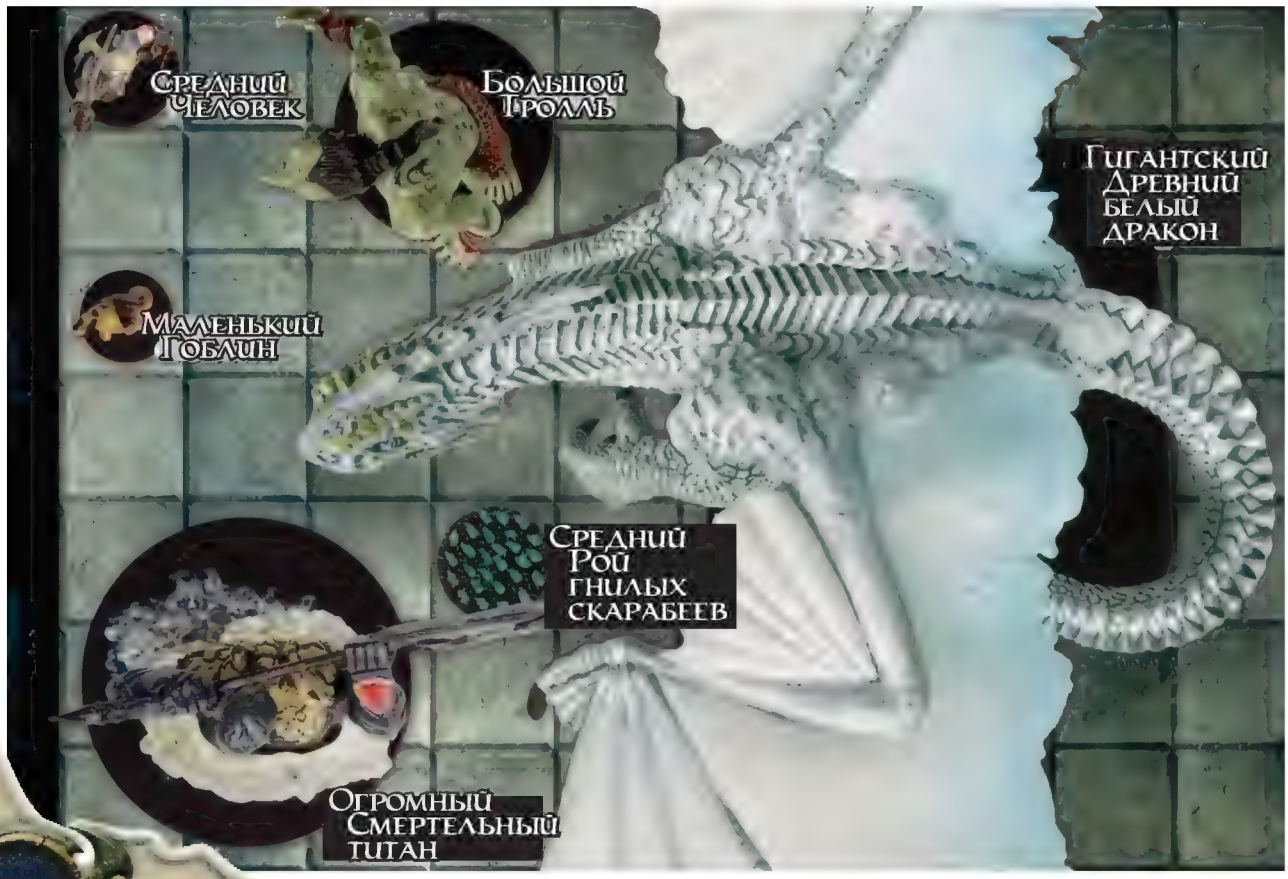
ОСОБЫЕ ПРАВИЛА ПО РАЗМЕРАМ

Существа, меньше Малого и больше Среднего размера подчиняются особым правилам по размещению и атаке.

- **Крошечный:** В одной клетке могут поместиться четыре отдельных Крошечных существа, но рой Крошечных существ может состоять из сотен и даже тысяч существ, и всё равно помещаться в 1 клетке. Большинство Крошечных существ не может атаковать, а если и могут, то не из соседних клеток. Они могут атаковать только целей, находящихся в одном с ними пространстве. Они могут входить и оканчивать ход в пространстве, занятом существами, большими их по размеру.
- **Маленький:** Маленькие существа занимают такое же пространство, как и Средние существа. Однако Маленькие Существа не могут использовать двуручное оружие. Если одноручное оружие можно использовать как двуручное для увеличения урона, то Маленькое существо обязано использовать его двуручным, но при этом не причиняя дополнительного урона.
- **Большие, Огромные и Гигантские:** Очень большие существа занимают больше 1 клетки. Например, огр занимает пространство 2x2 клетки. У большинства Больших и ещё больших существ есть рукопашная досягаемость больше 1 клетки, так что они могут совершать рукопашные атаки по существам, не смежным с ними. Обычно досягаемость определяется формой тела — досягаемость Большого огра равна 2, а у Большой лошади досягаемость 1.

Размер	Пример	Занимаемое пространство	Досягаемость
Крошечный	Крыса	1/2*	0
Маленький	Гоблин	1	1
Средний	Человек	1	1
Большой	Тролль	2 x 2	1—2
Огромный	Смертельный титан	3 x 3	2—3
Гигантский	Древний дракон	4 x 4 и больше	3—4

* В одной клетке может поместиться четыре Крошечных существа. Больше может поместиться, если существа объединятся в рой.



Скорость

Ваша скорость измеряется в клетках на боевом поле, причём каждая 2,5-сантиметровая клетка отражает 1,5-метровый (5-футовый) квадрат в игровом мире. Персонаж со скоростью 6 может переместиться вплоть до 6 клеток (9 метров или 30 футов) по боевому полю, используя действие движения. Скорость зависит от вашей расы и носимых доспехов.

ОПРЕДЕЛЕНИЕ СКОРОСТИ

Скорость определяется следующим образом:

- Возьмите скорость своей расы.
- Примените штраф скорости от доспеха, если он есть.
- Добавьте применимые бонусы.

Ваша скорость это базовая скорость хождения, в отличие от скорости во время плавания, или, если на вас действует соответствующий талант, полёта.

Тактическое перемещение

Во время своего хода вы можете использовать действие движения для передвижения по полю боя на некоторое расстояние и использовать стандартное действие для атаки. Смотрите «действия в бою» на странице 286 в поисках многочисленных действий движения, которые можно использовать в сражении. Все действия движения подчиняются следующим правилам:

Движение по диагонали

Движение по диагонали работает как любое другое перемещение, за исключением того, что вы не можете проходить через угол стены или иного препятствия, заполняющего угол между пространством, в котором вы находитесь и клеткой, куда вы хотите переместиться. Вы можете перемещаться по диагонали через большинство существ, поскольку они заполняют свои клетки не полностью.

Занятые клетки

Существо считается занимающим клетки, находящиеся в занимаемом им пространстве.

ДВИЖЕНИЕ ЧЕРЕЗ ЗАНЯТЫЕ КЛЕТКИ

- **Союзник:** Вы можете перемещаться через клетки, занятые союзником.
- **Враг:** Обычно вы не можете перемещаться через пространство, занятое врагом, если только враг не беспомощен или разница в ваших с ним категориях размера равна двум и более единицам.

  Перемещение в пространство не беспомощного врага провоцирует от него атаку, потому что вы покидаете клетку, соседнюю с врагом (некоторые таланты позволяют вам перемещаться через пространство врага, не провоцируя атаки).
- **Завершение передвижения:** Вы можете завершить передвижение в клетке союзника только если союзник лежит ничком. Передвижение можно завершить в клетке врага только если враг беспомощен. Однако Крошечные существа могут оканчивать перемещение в клетках существ большего размера. Если у вас не хватает передвижения для достижения клетки, в которой можно находиться, то ваше движение оканчивается в последней клетке, которую можно занимать.
- **Вставание:** Если вы лежите ничком в клетке, в которой находится другое существо, то чтобы узнать, как встать, смотрите «вставание» на странице 287.

Местность и препятствия

Большинство сражений происходит не в пустых комнатах и не на равнинах. Искатели приключений сражаются в заваленных булыжниками пещерах, поросших кустарником лесах и на крутых лестницах. Каждое такое поле боя предлагает собственную комбинацию из укрытий, покровов и препятствий для перемещения.

Этот раздел объясняет то, как местность воздействует на перемещение. Для информации о том, как местность воздействует на зрение и защиту, смотрите «укрытие и покров» на странице 280.

ТРУДНОПРОХОДИМАЯ МЕСТНОСТЬ

Валуны, подлесок, омуты, крутые лестницы и прочие преграды являются труднопроходимой местностью, затрудняющей перемещение.

- **Стоит 1 дополнительную клетку:** Каждая клетка труднопроходимой местности, в которую вы входите, стоит 1 дополнительную клетку перемещения.
- **Большие, Огромные и Гигантские существа:** Если такое существо входит в две или более клетки с разными типами местности, то считайте стоимость перемещения согласно самой труднопроходимой местности. Считаются только клетки, в которые входит существо, а не клетки, которое оно уже занимало.
- **Завершение передвижения:** Если вам не хватает передвижения, чтобы войти в клетку с труднопроходимой местностью, то вы не можете войти в неё.
- **Полёт:** Во время полёта существа не замедляются труднопроходимой местностью.
- **Хождение по местности:** У некоторых существ есть особая способность игнорировать труднопроходимую местность в определённом окружении. Например, у дриад есть хождение по лесу, позволяющее им игнорировать труднопроходимую местность в лесу.

Так как труднопроходимая местность стоит 1 дополнительную клетку передвижения для входа в неё, то обычно вы не можете совершить шаг в клетку с труднопроходимой местностью. С другой стороны, если талант позволяет вам совершить шаг на 2 клетки, то вы можете совершить шаг в клетку с труднопроходимой местностью.

ПРЕПЯТСТВИЯ

Препятствия, так же как и труднопроходимая местность, могут затруднять перемещение.

- **Препятствия, заполняющие клетки:** Такие препятствия как большое дерево, колонна или стена от пола до потолка блокируют клетку, полностью заполняя её. Вы не можете входить в клетку, заполненную препятствием.

  Углы: Если клетку заполняет препятствие, то вы не можете перемещаться по диагонали через углы этой клетки (страница 283).
- **Препятствия между клетками:** Некоторые препятствия вместо заполнения клеток идут вдоль границ клеток. Такие препятствия как низкая стена между двумя клетками делает перемещение из одной клетки в другую входом в клетку с труднопроходимой местностью, даже если в клетке с той стороны стены нет труднопроходимой местности.

Двойное движение

В свой ход вы можете переместиться два раза, если вместо стандартного действия используете действие движения. Если вы используете два одинаковых действия движения подряд — две ходьбы, два бега, два шага, два лазания, то вы совершаете двойное движение.

ДВОЙНОЕ ДВИЖЕНИЕ

- **Одно и то же действие движения:** Для двойного движения вы должны использовать одно и то же действие движения друг за другом в одном и том же ходу.
- **Одна скорость:** Когда вы совершаете двойное движение, сложите скорости обоих действий движения вместе, и только после этого перемещайтесь.
- **Занятые клетки:** При двойном движении ваше первое действие движения может оканчиваться в пространстве союзника, поскольку вы там не останавливаетесь. Второе действие движения, как обычно, не может оканчиваться в пространстве союзника.
- **Труднопроходимая местность:** При двойном движении иногда можно переместиться по труднопроходимой местности на большее количество клеток, чем обычно, потому что скорости складываются перед движением. Например, если у вас скорость 5, то при ходьбе вы можете войти в труднопроходимую местность лишь на 2 клетки. Если вы совершаете двойное движение ходьбой, то сможете войти в труднопроходимую местность на 5 клеток, а не на 4.

Падение

Некоторые виды местности представляют уникальную опасность: риск упасть. Если вы падаете с высоты хотя бы 3 метра (10 футов), вы получаете урон.

ПАДЕНИЕ

- **Урон от падения:** Вы получаете 1к10 урона за каждые 3 метра (10 футов) падения.

  Быстрая альтернатива: Если вы упали более чем на 15 метров (50 футов), получите 25 урона за 15 метров (50 футов), плюс 1к10 за каждые 3 дополнительных метра (10 футов).
- **Падение:** При приземлении вы сбиваетесь с ног; однако если вы не получаете урона, то не сбиваетесь.
- **Спрыгивание:** Если у вас тренированная Акробатика, то можете совершить проверку, чтобы уменьшить урон от падения. Смотрите страницу 181.
- **Возможность зацепиться:** Если талант или натиск (страница 290) сталкивают вас в пропасть или яму, то вы можете немедленно совершить спасбросок, чтобы не упасть за край. Этот спасбросок работает как обычно, но совершается при достижении края пропасти, а не в конце хода.

  Меньше 10: Провал. Вы падаете за край.

  10 или выше: Успех. Вы падаете ничком на краю, в последней клетке, после которой уже следует падение. Вынужденное движение оканчивается.
- **Большие, Огромные и Гигантские существа:** Если над ямой или обрывом находится только часть пространства существа, то оно не падает.

Окружение

Одной из простейших тактик является окружение врага союзными силами.

ОКРУЖЕНИЕ

- **Боевое превосходство:** Вы получаете боевое превосходство (страница 279) над окружённым врагом.
- **Противоположные стороны:** Для окружения врага вы с союзником должны находиться по соседству с врагом и с противоположных сторон или углов пространства врага.

  Если вы сомневаетесь, могут ли два персонажа окружать врага, проведите воображаемую линию между центрами клеток персонажей. Если линия проходит через противоположные стороны или углы пространства врага, то враг считается окружённым.
- **Нужно быть способным атаковать:** Вы и ваш союзник должны обладать возможностью атаковать врага, оружием или без него. Если между врагом и вами или вашим союзником нет линии воздействия, то окружение не происходит. Если вы находитесь под эффектом, предотвращающим провоцированные действия, то окружение не происходит.
- **Большие, Огромные и Гигантские существа:** Если пространство окружающего существа занимает больше 1 клетки, то существо получает боевое превосходство, если хотя бы одна из занимаемых им клеток пригодна для окружения.

Подтягивание, толкание и сдвигание

Некоторые таланты и эффекты позволяют вам тянуть, толкать или сдвигать цель.

ПОДТЯГИВАНИЕ, ТОЛКАНИЕ И СДВИГАНИЕ

- **Подтягивание:** Когда вы тянете существо, то каждая клетка перемещения должна подводить его ближе к вам.
- **Толкание:** Когда вы толкаете существо, то каждая клетка перемещения должна уводить его дальше от вас.
- **Сдвигание:** Когда вы сдвигаете существо, то по направлению его перемещения нет никаких ограничений.

Когда вы тянете, толкаете или двигаете цель, то вынужденное движение подчиняется следующим правилам:

ВЫНУЖДЕННОЕ ДВИЖЕНИЕ

- **Линия воздействия:** У вас должна быть линия воздействия до всех клеток, в которые вы толкаете, тянете или сдвигаете существо.
- **Расстояние в клетках:** Используемый талант указывает то, на сколько клеток можно переместить существо. Вы можете переместить существо на меньшее количество клеток, или не перемещать его вовсе. Вы не можете перемещать цель по вертикали.
- **Определённое место назначения:** Некоторые таланты не указывают расстояние в клетках, а указывают место назначения, такое как «по соседству» (в клетку рядом с кем-то).
- **Атаки не провоцируются:** Вынужденное движение не провоцирует атаки и другие действия.
- **Игнорирование труднопроходимой местности:** Вынужденное движение не замедляется труднопроходимой местностью.
- **Не перемещение:** Вынужденное движение не учитывается при подсчёте расстояния, которое может пройти цель за свой ход. Скорость цели никак не связана с расстоянием, на которое вы её перемещаете.
- **Свободный путь:** Вынужденное движение не можете переместить цель в пространство, в которое нельзя войти пешком. Цель нельзя пронести через препятствия и её нельзя заставить протиснуться.
- **Возможность зацепиться:** Если вас перемещают за край обрыва или ямы, то вы можете попытаться ухватиться, чтобы не упасть. Смотрите «падение» на странице 284.
- **Перемена мест:** Некоторые таланты позволяют вам обменяться с целью местами. Вы сдвигаете цель так, чтобы его пространство перекрывало ваше, а потом совершаете шаг так, чтобы ваше пространство включало как минимум одну клетку из тех, что занимала цель.

- **Двухмерность:** Обычно вынужденное движение является двухмерным; все клетки этого перемещения должны находиться в одной горизонтальной плоскости. Вынужденное движение может стать трёхмерным если цель летит, перемещается в жидкой субстанции, или находится на негоризонтальной поверхности, такой как склон горы. Это означает, что обычно наземную цель нельзя толкнуть в клетку, находящуюся в воздухе, а вот парящую цель — можно. Точно так же, цель можно подтянуть по лестничному пролёту или сдвинуть под водой в любом направлении.

Телепортация

Многие таланты и ритуалы позволяют вам телепортироваться — мгновенно перемещаться из одной точки в другую. Если в ритуале или таланте не сказано обратное, то телепортация подчиняется следующим правилам:

ТЕЛЕПОРТАЦИЯ

- **Линия обзора:** Вы должны видеть место назначения.
- **Линия воздействия:** Вы можете телепортироваться в место, которое видите, даже если у вас нет линии воздействия.
- **Атаки не провоцируются:** Ваше перемещение не провоцирует атаки.
- **Место назначения:** Ваше место назначения должно быть пространством, которое вы можете занять без протискивания. Если цель, прибыв на место назначения, должна будет упасть, или если это опасная местность, то, цель может совершить спасбросок. В случае успеха телепортации не происходит.
- **Мгновенность:** Когда вы телепортируетесь, вы исчезаете из одного места и мгновенно появляетесь в новом выбранном месте. Существа, предметы и местность между вами и местом назначения никоим образом не затрудняют перемещение.
- **Обездвиженный или удерживаемый:** Если цель обездвижена или удерживаема, это не предотвращает телепортацию. Если цель обездвижена физическим эффектом, как если её захватило существо, особый предмет или местность, то цель телепортируется прочь и перестаёт быть обездвиженной или удерживаемой. В противном случае цель телепортируется, но остаётся обездвиженной или удерживаемой, даже прибыв на место назначения.

Фазирование

Некоторые существа, такие как теневые змеи, обладают способность, называемой фазированием, а вам фазироваться помогают некоторые таланты. Когда вы фазируетесь, вы игнорируете труднопроходимую местность и можете перемещаться через препятствия и других существ, но окончить перемещение вы должны в свободном пространстве.

Действия в бою

Во время вашего хода у вас есть огромный выбор действий. Обычно самое важное решение в бою это что делать стандартным действием. Вы используете один из талантов? А какой? Ситуация может требовать от вас иных действий, например, выпивания лечащего зелья, предложения врагам мирных переговоров, или использования второго действия движения. В этом разделе описывается то, как выполнять самые распространённые действия, доступные вам в ваш ход.

Это не исчерпывающий список — ваш персонаж в игровом мире может попытаться выполнить практически всё, что вы можете себе представить. Правила этого раздела охватывают большинство самых распространённых действий, и они могут послужить руководством по определению того, что произойдёт, если вы попытаетесь выполнить что-то, что не раскрыто правилами.

Атака в броске

Вы бросаетесь в сражение, устремляясь вперёд и атакуя с ходу.

АТАКА В БРОСКЕ: СТАНДАРТНОЕ ДЕЙСТВИЕ

- **Цель:** Когда существо совершает это действие, оно выбирает цель. Подсчитайте расстояние между существом и целью, считая даже сквозь заслоняющую местность (*Руководство Мастера*, страница 60) и совершите следующее:
- **Перемещение:** Существо перемещается на расстояние, не превышающее её скорость, по направлению к цели. Каждая клетка перемещения должна подводить существо ближе к цели, и существо должно окончить перемещение на расстоянии как минимум в 2 клетки от начальной позиции.
- **Атака:** Существо совершает или стандартную рукопашную атаку или проверку натиска против цели. Существо получает бонус +1 к броску атаки.
- **Больше никаких действий:** После совершения атаки в броске существо может совершать только свободные действия.

Обычно после атаки в броске ход существа тут же заканчивается, но с помощью свободных действий можно продлить свой ход (например, использовав единицу действия, которая предоставляет дополнительное действие).

Бег

Вы можете использовать рывок изо всех сил, если вам очень нужно быстро переместиться. Однако это очень опасно — вам придётся ослабить бдительность, да и атаке это не поспособствует.

БЕГ: ДЕЙСТВИЕ ДВИЖЕНИЯ

- **Скорость + 2:** Переместитесь на (скорость + 2) клеток. Например, если обычно ваша скорость равна 6, то вы можете переместиться на расстояние вплоть до 8 клеток, если побежите.
- **Штраф -5 к броскам атаки:** Вы получаете штраф -5 к броскам атаки до начала своего следующего хода.
- **Предоставление боевого превосходства:** Когда вы начинаете бежать, вы предоставляете боевое превосходство всем врагам до начала своего следующего хода.
- **Провоцирование атак:** Если в процессе перемещения вы покидаете смежную с врагом клетку, то вы провоцируете от него атаку.

Вставание

Если вы лежите ничком, то нужно потратить действие движения, чтобы снова встать на ноги.

ВСТАВАНИЕ: ДЕЙСТВИЕ ДВИЖЕНИЯ

- **Свободное пространство:** Если ваше пространство не занято другим существом, то вы встаёте на своём месте.
- **Занятое пространство:** Если ваше пространство занято другим существом, то вы можете совершить шаг на 1 клетку частью этого действия движения, чтобы встать в соседней свободной клетке. Если ваше пространство и все соседние клетки заняты другими существами, то вы не можете встать.

Второе дыхание

Вы можете обратиться к решимости и выносливости, чтобы восстановить живучесть. В игровых терминах вы тратите исцеление, чтобы восстановить хиты и сосредоточиться на защите.

Если в блоке статистики чудовища или неигрового персонажа не сказано иное, то это действие доступно только игровым персонажам.

ВТОРОЕ ДЫХАНИЕ: СТАНДАРТНОЕ ДЕЙСТВИЕ

- **Использование исцеления:** Используйте исцеление, чтобы восстановить хиты (смотрите «лечение» на странице 293).
- **Бонус +2 ко всем защитам:** Вы получаете бонус +2 ко всем защитам до начала своего следующего хода.
- **Один раз за сцену:** Вы можете использовать второе дыхание только один раз за сцену и можете использовать его снова только после привала или длительного отдыха. Некоторые таланты (ваши и других персонажей) позволяют вам использовать исцеления, не прибегая ко второму дыханию.

Выжидание

Вы можете подождать, чтобы совершить свой ход в этом раунде попозже. Вы можете подождать, пока свои действия предпримут союзники, чтобы придумать свою тактику или чтобы враги подошли поближе.

ВЫЖИДАНИЕ: НЕ ДЕЙСТВИЕ

- **Выжидание всего хода:** Вы должны выжидать весь ход, так что вы не можете выжидать, если в этот ход уже совершили действия. Вы также не можете выжидать, если вы изумлены или если не можете выполнять действия.
- **Изменение порядка инициативы:** После того как свои ходы совершат некие другие участники сражения, вы можете внедриться в порядок инициативы. Совершите свои действия и запишите свой новый показатель инициативы.
- **Потеря выжидания:** Если вы не совершите отложенный ход до нового наступления вашей инициативы, то вы теряете отложенный ход, и инициатива остаётся без изменений.
- **Начало вашего хода:** Начало вашего хода происходит как обычно в тот момент, когда вы совершаете выжидание.
- **Конец вашего хода:** У вас нет обычного окончания хода (смотрите страницу 269). Вместо этого то, что обычно происходит в конце хода, делится на две части.

  Конец благотворных эффектов в момент выжидания: Когда вы начинаете выжидать, оканчиваются эффекты, длящиеся до конца вашего хода и выгодные вам или вашим союзникам. Например, если в предыдущий ход вы ошеломили врага до конца своего следующего хода, то ошеломление проходит. Нельзя выжиданием продлить благотворный эффект.

  Окончание поддерживаемых эффектов в момент выжидания: Вы не можете поддерживать таланты, если выжидаете. Когда вы объявляете о выжидании, происходит часть окончания вашего хода «проверьте совершённые действия». Так как вы не тратили действия для поддержания таланта активным, поддерживаемый эффект заканчивается.

  Конец вредных эффектов после ваших действий: После того как вы возвращаетесь в порядок инициативы и выполняете действия, оканчиваются эффекты, длящиеся до конца вашего хода и являющиеся для вас вредными. Например, если враг ошеломил вас до конца вашего следующего хода, то ошеломление будет длиться. Нельзя выжиданием отменить вредный эффект.

  Совершение спасбросков после ваших действий: После того как вы вернётесь в порядок инициативы и совершите свои действия, совершите спасброски от эффектов, действующих на вас.

Высвобождение

Вы пытаетесь высвободиться от врага, захватившего вас (смотрите «захват»). Другие обездвиживающие эффекты тоже могут позволить вам совершить попытку высвобождения.

ВЫСВОБОЖДЕНИЕ: ДЕЙСТВИЕ ДВИЖЕНИЯ

- **Акробатика или Атлетика:** Совершите проверку Акробатики против Реакции или проверку Атлетики против Стойкости существа или эффекта, обездвиживающего вас.
- **Проверка:** Совершите проверку.

Успех: вы оканчиваете захват и можете совершить шаг частью этого действия движения.

Провал: Вы остаётесь в захвате.

Глухая оборона

Иногда гораздо важнее остаться в живых, чем нападать на врагов, так что вы полностью сосредотачиваетесь на защите.

ГЛУХАЯ ОБОРОНА: СТАНДАРТНОЕ ДЕЙСТВИЕ

- **Бонус +2 ко всем защитам:** Вы получаете бонус +2 ко всем защитам до начала своего следующего хода.

Единицы действия

Вы можете один раз в сцену потратить одну единицу действия. Единица исчезает, но вы получаете дополнительное действие.

ЗАРАБАТЫВАНИЕ ЕДИНИЦ ДЕЙСТВИЯ

- Вы начинаете с 1 единицей действия (обычно у чудовищ нет единиц действия).
- Вы получаете 1 единицу действия, когда достигаете вехи (страница 259).
- После продолжительного отдыха (страница 263) вы теряете все нерастраченные единицы действия, но начинаете свежим и отдохнувшим с 1 единицей действия.

Чаще всего единицы действия тратят на то, чтобы получить дополнительное действие во время своего хода.

ТРАТА ЕДИНИЦЫ ДЕЙСТВИЯ: СВОБОДНОЕ ДЕЙСТВИЕ

- **Во время вашего хода:** Вы можете тратить единицы действия только во время своего хода, но не во время раунда неожиданности.
- **Дополнительное действие:** Вы получаете в этот ход дополнительное действие. Вы сами решаете, будет ли оно стандартным действием, действием движения или малым действием.
- **Один раз за сцену:** После того как вы потратили единицу действия, вы должны совершить привал (страница 263), прежде чем сможете потратить ещё одну (некоторые чудовища могут тратить более 1 единицы действия за сцену).

Если вы тратите единицу действия, чтобы получить дополнительное действие и находитесь на виду у союзника-военачальника, то Командное присутствие военачальника даст вам определённую выгоду.

Вместо того чтобы взять дополнительное действие, вы можете потратить единицу действия для использования умения пути совершенства или черты, требующей единицы действия. Неважно, на что вы тратите единицу действия, главное тратить не больше 1 за сцену.

Захват

Вы физически захватываете существо и не даёте ему перемещаться. Захваченное существо может в свой ход пытаться избежать захвата (смотрите «высвобождение»).

ЗАХВАТ: СТАНДАРТНОЕ ДЕЙСТВИЕ

- **Цель:** Вы можете попытаться захватить существо, являющееся по размеру меньше вас, одной с вами категории, или на одну категорию размера больше вас. Существо должно находиться в пределах вашей рукопашной досягаемости (без учёта досягаемости от оружия).
- **Атака Силой:** Совершите атаку Силой против Реакции. Не добавляйте модификаторы от оружия. Для совершения попытки захвата у вас должна быть свободной хотя бы одна рука.

Попадание: Враг становится обездвиженным, пока не высвободится или пока вы не окончите захват. Ваш враг может попытаться высвободиться в свой ход.

- **Поддержание захвата:** Вы поддерживаете захват малым действием. Вы можете окончить захват свободным действием.
- **Эффекты, оканчивающие захват:** Если вы впадаете в состояние, не дающее вам совершать провоцированные действия (такое как изумление, ошеломление, захват врасплох и бессознательность), то вы немедленно отпускаете захваченного врага. Если вы отходите от захваченного существа, то захват оканчивается. Если подтягивание, толкание или сдвиг выводят вас или захваченное существо из вашей досягаемости, то захват оканчивается.

Для перемещения захваченной цели вы должны преуспеть в атаке Силой. Однако беспомощные союзники считаются предметами; вы просто поднимаете их и несёте.

ПЕРЕДВИЖЕНИЕ ЗАХВАЧЕННОЙ ЦЕЛИ: СТАНДАРТНОЕ ДЕЙСТВИЕ

- **Атака Силой:** Совершите атаку Силой против Стойкости. Не добавляёте модификаторы от оружия.

Попадание: Переместитесь с уменьшенной вдвое скоростью и тяните захваченную цель с собой.

- **Провоцированные атаки:** Если вы тянете цель, то вы и цель не провоцируете атаки друг у друга, и цель не провоцирует атаки от своих соседних врагов. Однако если в процессе перемещения вы покидаете смежную с врагом клетку, то вы провоцируете от него атаку.

Действия в бою

СТАНДАРТНЫЕ ДЕЙСТВИЯ

Действие	Описание
Атака в броске	Переместитесь и совершите стандартную рукопашную атаку или натиск
Второе дыхание	Использование исцеления и получение бонуса к защитам (один раз за сцену)
Глухая оборона	Получите бонус +2 ко всем защитам до начала своего следующего хода
Дать зелье	Помощь бессознательному существу в поглощении зелья
Захват	Захват врага
Натиск	Толкните цель на 1 клетку и шагните в освободившееся место
Подготовка действия	Подготовка действия к совершению при выполнении особого условия
Помощь союзнику	Улучшение броска атаки, защиты, проверок навыков или характеристик союзника
Снимание/одевание щита	Использование или убирание щита
Стандартная атака	Совершение стандартной атаки
Удар милосердия	Критический удар по беззащитному врагу

ДЕЙСТВИЯ ДВИЖЕНИЯ

Действие	Описание
Бег	Переместитесь на (скорость + 2) клеток, предоставляя боевое превосходство до следующего хода
Вставание	Вставание из положения лёжа
Высвобождение	Избегание захвата и совершение шага
Ползание	Передвиньтесь лёжа с уменьшенной вдвое скоростью
Протискивание	Уменьшите пространство на 1 и переместитесь с уменьшенной вдвое скоростью, предоставляя боевое превосходство
Хождение пешком	Переместитесь со своей обычной скоростью
Шаг	Переместитесь на 1 клетку, не провоцируя атаки

МАЛЫЕ ДЕЙСТВИЯ

Действие	Описание
Вынимание/убирание оружия	Вы можете взять в руки или убрать оружие
Вынимание/убирание предмета	Выньте или уберите один из своих предметов
Выпивание зелья	Использование зелья
Зарядка арбалета	Зарядка арбалета, чтобы потом можно было выстрелить
Открывание/закрывание двери	Открывание или закрывание двери или не запертого и не заклиненного контейнера
Падение ничком	Упасть и лечь на пол
Поднимание предмета	Поднятие предмета, находящегося в вашем пространстве или никем не занятой клетке в пределах досягаемости

МГНОВЕННОЕ ДЕЙСТВИЕ

Действие	Описание
Подготовленное действие	Совершите подготовленное действие после срабатывания условия

ПРОВОЦИРОВАННОЕ ДЕЙСТВИЕ

Действие	Описание
Провоцированная атака	Совершите стандартную рукопашную атаку по врагу, спровоцировавшему атаку

СВОБОДНЫЕ ДЕЙСТВИЯ

Действие	Описание
Бросание на пол удерживаемого предмета	Бросьте на пол предмет, который держите в руке
Завершение захвата	Отпустите врага
Разговор	Произнесите несколько фраз
Трата единицы действия	Трата единицы действия ради дополнительного действия (один раз в сцену, но не в раунде неожиданности)

НЕ ДЕЙСТВИЕ

Действие	Описание
Выжидание	Отложите ход, чтобы совершить его позже

Использование таланта

Известные вам таланты — самые важные инструменты в игре. Благодаря неограниченным талантам можно каждый раунд что-нибудь делать.

ИСПОЛЬЗОВАНИЕ ТАЛАНТА: ДЕЙСТВИЕ МОЖЕТ БЫТЬ РАЗНЫМ

- **Действие:** Большинство талантов использует стандартное действие, но некоторые требуют действие движения, малое действие или свободное действие, а некоторые не используют действий вообще.

Натиск

Вы пытаетесь оттолкнуть врага. Эта тактика может пригодиться для выталкивания врага из выгодной позиции или для заманивания его в опасное место, такое как лава или край утёса.

НАТИСК: СТАНДАРТНОЕ ДЕЙСТВИЕ

- **Цель:** Вы можете совершать натиск на цель, находящуюся с вами по соседству и являющейся по размеру меньше вас, одной с вами категории, или на одну категорию размера больше вас.
- **Атака Силой:** Совершите атаку Силой против Стойкости. Не добавляйте модификаторы от оружия.

  Попадание: Толкните цель на 1 клетку и совершите шаг в освободившееся пространство.
- **Толкание недопустимо:** Если нет клетки, куда можно было бы толкнуть цель, то натиск не оказывает никакого эффекта.

Подготовка действия

Когда вы подготавливаете действие, вы готовитесь отреагировать на событие или действия существа. Подготовка действия это что-то вроде «когда произойдёт А, я совершу Б». Например, вы можете сказать «как только тролль выйдет из-за угла, я использую *удерживающий удар* и остановлю его» или «если гоблин нападёт, я отреагирую моим *сокрушительным ударом*».

ПОДГОТОВКА ДЕЙСТВИЯ: СТАНДАРТНОЕ ДЕЙСТВИЕ

- **Выберите действие для подготовки:** Выберите определённое действие (например, какую атаку вы хотите использовать) а также предполагаемую цель. Вы можете подготовить стандартное действие, действие движения или малое действие. Вне зависимости от выбранного действия, его подготовка является стандартным действием.
- **Выберите триггер:** Выберите действие, по которому сработает подготовленное действие. Когда это действие произойдёт, вы сможете использовать подготовленное действие. Если условие не произойдёт или вы решите его проигнорировать, то подготовленное действие теряется, а свой следующий ход вы совершаете как обычно.
- **Немедленный ответ:** Подготовленное действие совершается немедленным ответом. Оно происходит сразу после завершения врагом действия, активировавшего его.

- **Прерывание врага:** Если вы хотите использовать подготовленное действие для совершения атаки до атаки врага, то вам следует заготовить действие в ответ на перемещение врага. Так ваша атака будет активирована передвижением врага, потом вы его прервёте и атакуете. Если вы подготовите действие в ответ на вражескую атаку, то ваше действие произойдёт как ответ на атаку, а значит, произойдёт после неё.

  Обратите внимание, что враг может использовать талант, позволяющий переместиться, а потом атаковать. Если вы подготовите действие для атаки в ответ на перемещение этого врага, то ваше действие прервёт перемещение, и вы атакуете до врага.
- **Изменение инициативы:** После выполнения подготовленного действия измените своё место в порядке инициативы до позиции как раз перед существом или событием, вызвавшем срабатывание подготовленного действия.

Ползание

Если вы лежите ничком, то можете ползти.

ПОЛЗАНИЕ: ДЕЙСТВИЕ ДВИЖЕНИЯ

- **Лежание:** Чтобы ползти, вы должны лежать.
- **Перемещение:** Вы перемещаетесь со скоростью, уменьшенной вдвое.
- **Провоцирование атак:** Если в процессе перемещения вы покидаете смежную с врагом клетку, то вы провоцируете от него атаку.

Помощь союзнику

В некоторых ситуациях существа могут сотрудничать, чтобы использовать некий навык или умение. Существа могут помогать друг другу совершать проверки навыков или характеристик, совершая действие помощи союзнику. Если есть такая возможность, отряд искателей приключений может назначить главным персонажа с наивысшим значением навыка или наивысшим модификатором характеристики, а все остальные будут ему лишь помогать.

ПОМОЩЬ В ПРОВЕРКЕ НАВЫКА ИЛИ ХАРАКТЕРИСТИКИ СОЮЗНИКА

- **Действие:** Стандартное действие. Когда существо совершает это действие, оно выбирает цель, находящуюся в смежной клетке.

- **Сл:** Существо совершает проверку навыка или характеристики со Сл, равной 10 + половина своего уровня.
- **Успех:** Цель получает бонус +2 к следующей проверке того же навыка или характеристики, совершённой до конца следующего хода помогавшего союзника.
- **Провал:** Цель получает штраф –1 к следующей проверке того же навыка или характеристики, совершённой до конца следующего хода помогавшего союзника. Этот штраф отображает спор или помеху от неумелой помощи.

Существо может своей помощью оказывать влияние на одну конкретную проверку не более одного раза одновременно. Однако на одну проверку могут влиять вплоть до четырёх существ, что может дать максимальный бонус +8 или максимальный штраф –4.

В некоторых ситуациях Мастер может решить, что помогать могут только одно, два или три существа. Например, маловероятно, что четыре существа помогут взломать один замок.

Помощь в нападении

Существо может помогать союзнику атаковать врага. Это действие отражает ложный выпад, отвлечение внимания, или другое действие, облегчающее союзнику попадание по врагу.

ПОМОЩЬ В НАПАДЕНИИ СОЮЗНИКА

- **Действие**: Стандартное действие. Когда существо совершает это действие, оно выбирает врага, находящегося в смежной клетке.
- **Бонус к броску атаки:** Существо выбирает союзника. Этот союзник получает бонус +2 к следующему броску атаки по выбранному врагу. Существо может своей помощью оказывать влияние на один конкретный бросок атаки не более одного раза одновременно. Однако на один бросок атаки могут влиять вплоть до четырёх существ одновременно.

Помощь в обороне

Существо может попытаться защитить союзника от врага. Это действие отражает парирование, блок щитом, или другое действие, осложняющее попадание врага по союзнику.

ПОМОЩЬ В ОБОРОНЕ СОЮЗНИКА

- **Действие**: Стандартное действие. Когда существо совершает это действие, оно выбирает врага, находящегося в смежной клетке.
- **Бонус к защитам:** Существо выбирает союзника. Этот союзник получает бонус +2 ко всем защитам от следующей атаки выбранного врага, совершённой по нему. Существо может своей помощью оказывать влияние на защиты одного конкретного союзника не более одного раза одновременно. Однако на защиты союзника могут влиять вплоть до четырёх существ одновременно.

Провоцированная атака

Сражающиеся всегда наблюдают за тем, когда противник ослабит бдительность. Если вы находитесь по соседству с врагом, то он не может уйти от вас или использовать дальнобойный или зональный талант, не поставив себя перед опасностью спровоцировать от вас атаку. Самое распространённое провоцированное действие это провоцированная атака — рукопашная стандартная атака по спровоцировавшему существу.

ПРОВОЦИРОВАННАЯ АТАКА: ПРОВОЦИРОВАННОЕ ДЕЙСТВИЕ

- **Рукопашная стандартная атака:** Провоцированная атака это стандартная рукопашная атака (страница 292).
- **Передвижение провоцирует:** Если враг покидает соседнюю клетку, то вы можете совершить провоцированную атаку по этому врагу. Однако атака не провоцируется, если враг совершает шаг или телепортируется или вынужденно перемещается подтягиванием, толканием или сдвигом.
- **Дальнобойные и зональные таланты провоцируют:** Если враг, находящийся по соседству, использует дальнобойный или зональный талант, то вы можете совершить провоцированную атаку по этому врагу.
- **Один раз за ход сражающегося:** Вы можете совершить только одно провоцированное действие во время хода другого участника сражения, но за раунд можно совершить любое количество провоцированных действий.
- **Нужно быть способным атаковать:** Вы можете совершить провоцированную атаку только если можете совершить рукопашную стандартную атаку и видите врага.
- **Прерывает действие цели:** Провоцированное действие происходит до окончания целью её действия. После провоцированной атаки существо возобновляет выполнение своего действия. Если хиты цели уменьшаются провоцированной атакой до 0 или ниже, то оно не окончит своё действие, потому что начнёт умирать или даже уже умрёт.
- **Угрожающая досягаемость:** У некоторых существ есть особенность, называемая угрожающей досягаемостью. Это позволяет им совершать провоцированные атаки даже по врагам, не находящимся по соседству. Если враг покидает клетку, находящуюся в пределах досягаемости существа, или если враг, находящийся в пределах досягаемости существа, совершает дальнобойную или зональную атаку, то такое существо может совершить по этому врагу провоцированную атаку.

Протискивание

Вы можете протискиваться через пространство, меньшее по размерам пространства, обычно занимаемого вами. Большие существа обычно используют это действие движения чтобы пройти по узкому коридору, а Средние и Маленькие существа могут использовать его для прохода по очень узкому месту, такому как нора.

ПРОТИСКИВАНИЕ: ДЕЙСТВИЕ ДВИЖЕНИЯ

- **Меньшее пространство:** Большие, Огромные и Гигантские существа уменьшают занимаемое пространство на 1. Например, протискивающееся Большое существо занимает пространство 1 (1 клетку) вместо 2 (4 клетки). Пространство Огромного существа изменяется с 3 (9 клеток) до 2 (4 клетки). Когда протискивается Среднее или ещё меньшее существо, то Мастер сам решает, сколько места будет занимать существо. Если какой-либо эффект не даёт существу покинуть текущую клетку, то существо не может выйти из неё и начать протискиваться.
- **Уменьшенная вдвое скорость:** Частью того же действия движения вы можете переместиться с уменьшенной вдвое скоростью.
- **Штраф -5 к броскам атаки:** Вы получаете штраф -5 к броскам атаки, пока не станете занимать обычное для себя пространство.

- ✦ **Предоставление боевого превосходства:** Вы предоставляете боевое превосходство всем врагам, пока не станете занимать обычное для себя пространство.
- ✦ **Провоцирование атак:** Если при протискивании хотя бы часть вашего пространства покидает смежную с врагом клетку, то вы провоцируете от него атаку.
- ✦ **Завершение протискивания:** Вы можете прекратить протискивание свободным действием. Вы снова занимаете своё обычное пространство. В своё новое пространство вы обязаны включить пространство, которое занимали до окончания протискивания.

Стандартная атака

Стандартная атака это неограниченный атакующий талант, которым обладают все, вне зависимости от класса. Этот талант имеет две формы: рукопашную и дальнобойную. Вы подсчитываете бонусы атаки стандартных атак как бонусы любого другого атакующего таланта (страница 274).

Если талант позволяет вам совершить стандартную атаку, то вы можете совершить или рукопашную или дальнобойную стандартную атаку. Если талант конкретно призывает к рукопашной стандартной атаке или дальнобойной стандартной атаке, то вы должны использовать именно этот тип.

Для совершения провоцированной атаки вы используете рукопашную стандартную атаку, а некоторые таланты и эффекты (особенно таланты военачальника) предоставляют возможность совершения стандартной атаки даже не в ваш ход.

Стандартная рукопашная атака — Стандартная атака

Вы используете простое нападение, выученное ещё тогда, когда вы только-только взяли в руки рукопашное оружие.

Неограниченный ✦ Оружие
Стандартное действие **Рукопашное** оружие
Цель: Одно существо
Атака: Сила против КД

Попадание: Урон 1[Ор] + модификатор Силы.

На 21 уровне урон увеличивается до 2[Ор] + модификатор Силы.

Особенность: При совершении стандартной рукопашной атаки вы можете использовать в качестве оружия невооружённый удар.

Стандартная дальнобойная атака — Стандартная атака

Вы используете простое нападение, выученное ещё тогда, когда вы только-только взяли в руки дальнобойное оружие.

Неограниченный ✦ Оружие
Стандартное действие **Дальнобойное** оружие
Цель: Одно существо
Атака: Ловкость против КД

Попадание: Урон 1[Ор] + модификатор Ловкости.

На 21 уровне урон увеличивается до 2[Ор] + модификатор Ловкости.

Особенность: Тяжёлое метательное оружие (смотрите страницу 217) в бросках атаки и урона использует Силу вместо Ловкости.

Особенность: Колдуны могут использовать в качестве стандартной дальнобойной атаки *мистический заряд*, а волшебники в тех же целях могут использовать *магическую стрелу*.

Как и все дальнобойные атаки, стандартная дальнобойная атака провоцирует атаки от врагов.

Удар милосердия

Иногда вы получаете возможность атаковать абсолютно беззащитного врага. Это не очень-то благородно, но очень эффективно. Это действие называется ударом милосердия.

УДАР МИЛОСЕРДИЯ: СТАНДАРТНОЕ ДЕЙСТВИЕ

- ✦ **Беззащитная цель:** Вы можете нанести удар милосердия по беззащитному врагу, находящемуся по соседству. Используйте любой атакующий талант, который можно использовать по врагу, включая стандартную атаку.

  Попадание: Вы совершаете критическое попадание.
- ✦ **Мгновенное убийство цели:** Если вы причиняете урон, равный или превышающий значение хитов цели, при котором она становится раненой, то вы убиваете цель.

Хождение пешком

Хождение пешком безопасно только если поблизости нет врагов. Просто так идти через кипящее сражение опасно, ведь можно спровоцировать атаку от врагов. Если поблизости есть враги, то безопаснее будет сделать один шаг, а не разгуливать туда-сюда.

ХОЖДЕНИЕ ПЕШКОМ: ДЕЙСТВИЕ ДВИЖЕНИЯ

- ✦ **Перемещение:** Переместитесь на количество клеток, не превышающее вашу скорость.
- ✦ **Провоцирование атак:** Если в процессе перемещения вы покидаете смежную с врагом клетку, то вы провоцируете от него атаку.

Шаг

Перемещение в сражении очень опасно; нельзя оплошать и дать врагу шанс нанести по вам удар. Если повсюду враги, то безопаснее всего будет просто шагнуть в сторону.

ШАГ: ДЕЙСТВИЕ ДВИЖЕНИЯ

- ✦ **Перемещение:** Переместитесь на 1 клетку.
- ✦ **Атаки не провоцируются:** Ваше перемещение не провоцирует атак.
- ✦ **Труднопроходимая местность:** Так как каждая клетка перемещения по труднопроходимой местности стоит 1 дополнительную клетку, то обычно вы не можете совершать шаг в клетку с труднопроходимой местностью, если только вы не можете шагать на несколько клеток или вы не находитесь под эффектом, позволяющим игнорировать эффекты труднопроходимой местности.
- ✦ **Особые режимы перемещения:** Вы не можете совершать шаг при использовании перемещения, требующего проверок навыков. Например, если вы лезете или плывёте, то вы не можете совершить шаг, если для использования такого перемещения вам нужна проверка Атлетики.

Иногда полезно сделать шаг, чтобы отойти от врагов, а уже затем идти или бежать.

Лечение

В процессе сражения вы будете получать урон от атак. **Хиты** измеряют вашу способность переносить раны, обращать смертоносные удары в скользящие и оставаться на ногах в течение всего сражения. Хиты это не просто физическая выносливость. Это ваши навыки, удача и решительность — все факторы, что в совокупности помогают оставаться в живых на поле боя.

Когда вы создаёте персонажа, вы определяете его **максимальные хиты**. Из этого числа вычисляются значения **ранения** и **исцеления**.

Когда вы получаете урон, вычтите это число из текущих хитов. Пока ваши текущие хиты выше 0, вы можете продолжать сражаться. Когда текущие хиты опускаются до 0 или ниже, вы начинаете умирать.

Таланты, умения и действия, восстанавливающие хиты, называются лечением. Вы можете восстанавливать хиты отдыхом, героической решительностью и магией. Когда вы лечитесь, добавьте количество вылеченных хитов к своим текущим хитам. Можно вылечиться вплоть до максимума хитов, но не больше.

ХИТЫ

Урон уменьшает ваши хиты.

- **Максимум хитов:** Ваш максимум хитов зависит от класса, уровня и показателя Телосложения. Текущие хиты не могут превышать это число.
- **Показатель ранения:** Вы становитесь раненым, когда текущие хиты опускаются до показателя ранения или ниже. Ваш показатель ранения равен половине максимума хитов (округлённой в меньшую сторону). Некоторые таланты и эффекты функционируют только против раненых врагов или работают на раненых врагах в полную силу.
- **Умирание:** Если ваши текущие хиты уменьшаются до 0 или ниже, то вы теряете сознание и начинаете умирать.

ИСЦЕЛЕНИЯ

Большинство вариантов лечения требует, чтобы вы использовали исцеление. Когда вы используете исцеление, вы восстанавливаете потерянные хиты. Один раз за сцену вы можете использовать второе дыхание (страница 287), чтобы потратить исцеление и полечиться. После привала вы можете использовать сколько угодно исцелений вне боя. В день можно использовать ограниченное количество исцелений. Когда вы совершаете продолжительный отдых (страница 263), количество исцелений восстанавливается.

Некоторые таланты (принадлежащие вам или другим персонажам) позволяют лечиться так, как если бы вы потратили исцеление. При таком лечении вы не тратите свои настоящие исцеления.

- **Количество исцелений:** Количество использований исцелений в день зависит от вашего класса и модификатора Телосложения.
- **Показатель исцеления:** Когда вы тратите исцеление, вы восстанавливаете четверть от максимума хитов (округляя в меньшую сторону). Это число называется показателем исцеления. Вы будете часто его использовать, так что запишите его на листе персонажа.
- **Чудовища и мастерские персонажи:** Обычно у чудовищ и мастерских персонажей количество исцелений зависит от этапа: одно исцеление на героическом этапе (уровни с 1 по 10), два исцеления на этапе совершенства (уровни с 11 по 20) и три исцеления на эпическом этапе (уровни с 21 по 30).

Лечение в бою

Лечиться можно даже в бою. Можно лечиться, используя второе дыхание (смотрите страницу 287), союзник может использовать на вас навык Целительство (смотрите страницу 189) или лечащий талант.

Когда вас лечит талант, вам не нужно выполнять действие, чтобы использовать исцеление. Даже если вы находитесь без сознания, талант использует ваше исцеление и восстановит хиты. Некоторые лечащие таланты восстанавливают хиты, не тратя исцеления.

Регенерация

Регенерация — это особая форма лечения, каждый раунд восстанавливающая небольшое количество хитов. Регенерация не зависит от исцеления.

РЕГЕНЕРАЦИЯ

- **Лечит каждый ход:** Если у вас есть регенерация и как минимум 1 хит, вы восстанавливаете указанное количество хитов в начале своего хода. Если ваши текущие хиты равны 0 или ниже, то регенерация не восстанавливает хиты.
- **Ограничена максимумом хитов:** Как большинство видов лечения, регенерация не может увеличить текущие хиты больше максимума.
- **Не складывается:** Если вы получаете регенерацию из нескольких источников, то применяется только самая сильная регенерация.

Временные хиты

Многочисленные источники могут даровать вам временные хиты — маленькие источники выносливости, предотвращающие потерю настоящих хитов.

ВРЕМЕННЫЕ ХИТЫ

- **Не настоящие хиты:** Временные хиты не являются настоящими. Это дополнительная защита, которую должна пробить атака, чтобы повредить вам. Не добавляйте временные хиты к хитам текущим (если текущие хиты равны 0, то после получения временных хитов текущие хиты всё равно равны 0). Отслеживайте их как отдельный резерв хитов.
- **Не учитываются при сравнении с максимумом:** Временные хиты никак не учитываются при сравнении текущих хитов с максимумом хитов, когда вы определяете, ранены ли вы, или при вычислении других эффектов, зависящих от текущих хитов.
- **Временные хиты теряются первыми:** Когда вы получаете урон, вычтите его из временных хитов. Если урон превышает временные хиты, то, «лишний» урон уменьшит ваши настоящие текущие хиты.
- **Не складывайте:** Если вы получаете временные хиты, и при этом у вас уже есть другие временные хиты, то используйте высший показатель временных хитов, а не складывайте их значения.
- **Длятся до отдыха:** Временные хиты существуют до тех пор, пока не будут уменьшены уроном до 0, или пока вы не совершите отдых (привал или продолжительный отдых).

Урон и лечение в примерах

Риета, воин 12 уровня сражается с отиджем, отвлекая его, пока союзники разбираются с иллитидом, повелителем отиджей. У Риеты максимум 96 хитов, что означает, что она станет раненой, когда текущие хиты опустятся до 48 или ниже. У неё есть десять исцелений, причём каждое восстанавливает 24 хита.

В начале сражения Риета падает на 20 футов в яму отиджа и получает 16 единиц урона. Её текущие хиты становятся равны 80. Видя, что она в опасности, её друг военачальник использует *оплот защиты*, чтобы предоставить ей 8 временных хитов. Её текущие хиты всё равно равны 80, но она использует 8 временных хитов для устранения урона до нового уменьшения настоящих хитов.

Отидж ударяет её щупальцем, причиняя 12 единиц урона. У неё не осталось временных хитов и есть ещё 76 текущих хитов. В свой ход она отвечает ударом на удар.

После этого отидж совершает критическое попадание, причиняя 14 единиц урона. Теперь у неё 62 хита. В свой ход она использует *безграничную выносливость*, предоставляющую регенерацию 4, когда она ранена. Талант совершается малым действием, так что он не мешает снова атаковать.

Отидж снова совершает критическое попадание, причиняя 14 единиц урона. Теперь у неё 48 хитов и она ранена.

В начале следующего хода она восстанавливает 4 хита регенерацией, так что теперь у неё 52 хита. Она использует стандартным действием второе дыхание, восстанавливая 24 хита, что увеличивает текущие хиты до 76. Так как при использовании второго дыхания тратится исцеление, у неё остаётся ещё девять исцелений. Она больше не ранена и готова сражаться дальше.

WILLIAM O' CONNOR

Умирание и смерть

В бесконечных схватках с чудовищами и при исследовании неизвестного вам всегда грозит смерть.

УМИРАНИЕ И СМЕРТЬ

- **Умирание:** Когда ваши хиты опускаются до 0 или ниже, вы теряете сознание и начинаете умирать. Любой последующий урон продолжает уменьшать текущие хиты, пока персонаж не умрёт.
- **Спасбросок от смерти:** Если вы умираете, то каждый раунд в конце своего хода вы должны совершать спасбросок. Результат спасброска покажет, насколько вы близки к смерти.

  Меньше 10: Вы становитесь на один шаг ближе к смерти. Если вы получите этот результат три раза до проведения отдыха (привала или продолжительного отдыха), то вы умрёте.

  10—19: Без изменений.

  20 или выше: Используйте исцеление. При этом считается, что у вас 0 хитов, после чего исцеление восстанавливает хиты как обычно. Вы больше не умираете, приходите в сознание, но по-прежнему лежите ничком. Если вы выкинули 20 или выше, но у вас не осталось исцелений, то ваше состояние не изменяется.
- **Смерть:** Когда вы получаете урон, уменьшающий текущие хиты до показателя ранения со знаком минус, ваш персонаж умирает.

Пример: У Анвила, дварфа-воина, максимум хитов равен 53. Он становится раненым при 26 хитах, начинает умирать при 0 хитов и окончательно умирает при -26 хитах. В сражении с коричневым увальнем Анвил остался при 18 хитах. Чудовище ударяет его на 33 единицы урона. Это уменьшает текущие хиты Анвила до -15. Теперь он находится без сознания, начинает умирать, и находится лишь в 11 единицах урона от смерти.

Чудовища и персонажи, управляемые Мастером, обычно умирают при достижении 0 хитов, если только вы не захотите их оглушить (смотрите ниже «оглушение существ»). Обычно вам не нужно после сражения бродить по полю и убеждаться, что все враги мертвы.

Навыки в бою

Даже в пылу сражения помните обо всех умениях, имеющихся у вас, включая и навыки. Например, вы можете использовать Атлетику для прыжков через пропасть или труднопроходимую местность. Используйте такие навыки как Магия и Природа, чтобы узнать о слабостях врагов. Правильно использованная Скрытность может дать боевое превосходство. Кроме чудовищ в сражении полно других опасностей, с которыми помогут разобраться навыки Внимательность, Воровство, Выносливость и Акробатика. Ищите благоприятные возможности и будьте изобретательными! Глава 5 рассказывает о том, как можно использовать навыки.

Смерть не всегда означает конец игры! Некоторые таланты и ритуал Оживление Мёртвых (страница 308) могут вернуть к жизни мёртвого персонажа.

Большинство чудовищ не атакуют умирающих; они сосредотачиваются на несущих угрозу персонажах, способных сражаться. Однако некоторые чрезвычайно злобные чудовища могут намеренно атаковать умирающих персонажей (и даже использовать удар милосердия), и чудовищ нисколько не заботит то, что зональная или ближняя атака, направленная на здоровых персонажей, может повредить умирающим.

Оглушение существ

Если вы уменьшили хиты существа до 0 или ниже, то вместо убийства можете ввести его в бессознательное состояние. Пока существо не восстановит хиты, оно находится без сознания, но не умирает. Любое лечение приведёт существо в сознание.

Если существо не получает лечение, то оно восстанавливается до 1 хита и приходит в сознание после привала.

Лечение умирающих

Если вы умираете, то любое лечение восстанавливает вас как минимум до 1 хита. Если кто-нибудь стабилизирует вас, используя навык Целительство, но лечения не предоставляет, то вы восстановите хиты после продолжительного отдыха.

ЛЕЧЕНИЕ УМИРАЮЩЕГО ПЕРСОНАЖА

- **Восстановление хитов:** Если вы умирали, но получили лечение, то восстанавливаетесь до 0 хитов и получаете хиты от лечащего эффекта. Если лечащий эффект требует, чтобы вы использовали исцеление, но у вас их не осталось, то вы восстанавливаетесь до 1 хита.
- **Приход в сознание:** Как только ваши текущие хиты поднялись выше 0, вы приходите в сознание и перестаёте умирать (вы всё ещё лежите ничком, пока не потратите действие для того чтобы встать).

Пример: У Анвила -15 хитов. Его спутник Теров, жрец, использует *исцеляющее слово* для оказания помощи. Это мгновенно поднимает текущие хиты Анвила до 0 и позволяет ему использовать исцеление, усиленное дополнительным лечением от *исцеляющего слова* и классового умения Знание лекаря. Исцеление (13 хитов) плюс дополнения от Терова (6 хитов) приводят Анвила в сознание и увеличивают его текущие хиты до 19.

ГЛАВА 10

Ритуалы

DAN SCOTT

Ритуалы — сложные церемонии, создающие магические эффекты. Вы не запоминаете и не готовите ритуал; ритуал настолько сложен, что никто и никогда не может совершить всё это по памяти. Для исполнения ритуала вы должны прочитать его из содержащей его книги или свитка.

Книга ритуалов содержит один или несколько ритуалов, которые вы можете использовать столь часто и столь много раз, сколько пожелаете, пока у вас есть время и компоненты для исполнения ритуала.

Свиток ритуала содержит один единственный ритуал, и вы можете исполнить ритуал с этого свитка лишь один раз. После этого магия, содержащаяся в свитке, расходуется, и свиток превращается в пыль. Любой может использовать свиток ритуала для исполнения ритуала, который он содержит, если у него есть соответствующие компоненты.

Эта глава объясняет следующее:

- **Приобретение и освоение ритуала:** Всё о книгах и свитках ритуалов, как вы приобретаете их и как вы осваиваете ритуал.
- **Исполнение ритуала:** Как исполнять ритуал из книги или со свитка ритуала.
- **Как читать ритуал:** Специфические особенности того, как понимать описание и эффекты ритуала.
- **Описания ритуалов:** Описание широкого спектра ритуалов, от восстанавливающих до созидающих.

Приобретение и освоение ритуала

Прежде чем вы сможете исполнять ритуал, вы должны заполучить книгу ритуалов, содержащую его, и освоить ритуал, либо приобрести свиток ритуала.

Приобретение книги ритуалов

Вы можете покупать книги ритуалов или находить их в качестве сокровищ. Вы также можете сделать копию существующей книги ритуалов, а некоторые классы дают вам свободный доступ к множеству ритуалов. Волшебники держат и свои заклинания, и свои ритуалы в книгах заклинаний.

Покупка книги ритуалов: Вы можете купить пустую книгу ритуалов за 50 зм. Книга ритуалов содержит 128 страниц. Каждый ритуал занимает количество страниц, равное его уровню. В описании каждого из ритуалов дана его рыночная цена, определяющая стоимостью книги, содержащей этот ритуал, либо стоимость добавления нового ритуала в вашу книгу ритуалов или книгу заклинаний (если в них достаточно места).

Обнаружение книги ритуалов: Если вы исследуете разрушенную библиотеку, копаетесь в затерянном храме или только что покончили с волшебником-злодеем, вы можете обнаружить книги с магическими разработками, содержащие ритуалы. Такие книги ритуалов — часть сокровищ, которые вы приобретаете во время приключений.

Создание книги ритуалов: Вы можете создать новую книгу ритуалов, копируя существующую. Вы не можете сделать книгу ритуалов для ритуала, уровень которого выше вашего, и вы не можете сделать книгу, копируя свиток ритуала, потому что свиток не содержит ритуала целиком.

Когда вы создаёте книгу ритуалов или копируете ритуал в существующую книгу, вы не просто пишете ряды слов на страницах; вы связываете с книгой часть магии ритуала. Поэтому вам понадобится книга, экзотические чернила высшего качества, и дорогие компоненты, общая стоимость и составляет рыночную стоимость ритуала. Вы не сможете сэкономить золота, создавая книгу ритуалов вместо её покупки.

Помимо золота, создание книги ритуалов или копирование ритуала в существующую книгу требует времени: 8 часов для ритуала героического этапа (уровень 1—10), 16 часов для ритуала этапа совершенства (уровень 11—20) и 24 часа для ритуала эпического этапа (уровень 21—30). Если вы копируете ритуал, который не освоили, время, проведённое вами за его копированием, позволяет вам его освоить.

Освоение ритуала

Обладать книгой ритуалов недостаточно, чтобы вы могли исполнять из неё ритуалы. Для начала нужно освоить ритуал, изучив его в течение 8 часов без перерыва (если вы получили ритуал, создавая его книгу самостоятельно, или получаете его классовым умением, то вы уже освоили его).

Вы должны выполнять два требования для освоения ритуала. У вас должна быть черта Ритуальный Заклинатель (жрецы и волшебники получают эту черту на 1 уровне) и ваш уровень должен равняться уровню ритуала или превышать его. Если вы выполняете эти требования и проводите 8 часов в изучении ритуала, вы можете добавить его к своему списку освоенных ритуалов. Пока у вас под рукой есть книга ритуалов, вы можете исполнять освоенный ритуал сколько угодно раз.

Количеству ритуалов, которые вы можете освоить, не существует предела.

Приобретение свитка ритуала

Свиток ритуала — отдельная страница пергамента или бумаги.

Покупка свитка ритуала: Подобно книге ритуалов, свиток ритуала можно купить за указанную рыночную цену.

Обнаружение свитка ритуала: Свитки ритуалов можно найти в качестве сокровищ.

Создание свитка ритуала: Вы можете создать свиток ритуала, переписав ритуал, который вы освоили. Создание свитка ритуала занимает вдвое больше времени, чем изготовление книги ритуалов, но стоит столько же.

Ограничение: Даже при том, что свиток ритуала позволяет вам исполнять ритуал, вы не можете ни осваивать ритуал со свитка, ни скопировать свиток в книгу ритуалов. Свиток — сжатая версия ритуала, частично наложенная и активированная так, чтобы занимать всего одну страницу.

Исполнение ритуала

Для исполнения ритуала, который вы освоили, вы тратите определённое количество времени (указанное в описании ритуала) на исполнение различных действий, соответствующих ритуалу. Действия могут включать в себя чтение длинных строк из книги ритуалов, начертание сложных диаграмм на земле, сожжение особого ладана или разбрызгивание мистических реактивов в соответствующее время, или исполнение длинного набора сложных жестов. Конкретные действия в описаниях большинства ритуалов не указаны; они оставлены на ваше воображение.

Ритуал требует определённых эзотерических компонентов, которые вы покупаете до исполнения ритуала, и которые расходуются при завершении ритуала. Для каждого ритуала определена стоимость необходимых компонентов.

Если ритуал требует проверки навыка, проверка обычно определяет эффективность ритуала. Даже если результат проверки низок, ритуал обычно получается, но если результат высок, вы, как правило, можете достичь лучшего эффекта.

Помощь в ритуале

Если в описании ритуала не сказано обратного, то до четырех ваших союзников могут помогать вам в исполнении ритуала. Каждый помощник должен находиться в пределах 5 клеток от вас, и каждый помощник должен активно участвовать в ритуале в течение всего времени, требуемого для его завершения. Вашим помощникам не требуется ни черта Ритуальный Заклинатель, ни знание исполняемого ритуала.

Ваши союзники могут помогать вам двумя способами. Во-первых, если ритуал требует расхода исцелений или некоего другого ресурса, желающие союзники могут внести эти ресурсы (определённые ритуалы могут также позволять использование нежелающих участников для обеспечения таких затрат, но такие ритуалы представляют из себя жертвы злым богам или демоническим владыкам, и их нельзя встретить книгах ритуалов большинства игровых персонажей).

Во-вторых, ваши союзники могут помочь вам в проверке навыка для завершения ритуала, используя обычные правила для сотрудничества при проверке навыка другого персонажа (страница 179).

Прерывание ритуала

В любой момент до завершения ритуала вы можете безболезненно остановить его. Вы не расходуете компонентов и ничего не тратите, пока ритуал не завершён. Однако вы не можете возобновить прерванный ритуал, так что вы теряете время, потраченное на прерванный ритуал.

Использование свитка ритуала

Свиток ритуала содержит одно использование определенного ритуала. Вы можете исполнять ритуал со свитка, даже если у вас нет черты Ритуальный Заклинатель, независимо от уровня ритуала. Вам всё же придётся израсходовать компоненты и обеспечить фокусирующий предмет, требуемый ритуалом, и вы можете принимать помощь от своих союзников. Как только вы завершили исполнение ритуала со свитка, свиток превращается в пыль. Если ритуал прерван, свиток остаётся неповреждённым.

Время: Наложение ритуала со свитка занимает половину времени, обозначенного в описании ритуала, так как при создании свитка магия уже частично активирована.

Продажа книг или свитков ритуалов

Вы можете продавать книги или свитки ритуалов за половину рыночной цены ритуалов, которые они содержат, при условии, что Мастер согласен с наличием спроса на определённый ритуал. Хотя вы можете продавать копии ритуала, очевидно, что это не даст финансовой выгоды, да и спрос на книги или свитки ритуалов весьма ограничен. Вы выплачиваете полную стоимость для создания свитка и, как правило, можете продать его лишь за половину стоимости. Кроме того, количество тех, кто может позволить себе исполнение дорогого ритуала, и кто может преуспеть в необходимых проверках навыков, мало. У многих мастерских персонажей, достаточно квалифицированных и достаточно богатых, чтобы стать потенциальными клиентами, уже есть коллекция доступных ритуалов.

Как читать ритуал

Ритуалы описаны в едином формате, элементы которого уточнены ниже.

Название и художественный текст

Под названием ритуала дан краткий текст, сообщающий, что именно делает ритуал, иногда выражая эту информацию в виде того, что ритуал напоминает, или озвучивая то, как он исполняется.

Уровень

У каждого из ритуалов есть уровень. Вы должны быть этого уровня или выше, чтобы исполнить ритуал из книги или скопировать его.

Категория

Ритуал классифицируется одной или несколькими категориями, описывающими общий характер и функции ритуала. Каждая из девяти категорий ритуалов связана с одним или несколькими навыками (даны в круглых скобках):

Восстановление (Целительство): Эти ритуалы удаляют негативные эффекты с живых и воскрешают мёртвых.

Исследование (Магия, Природа или Религия): Всеобъемлющая категория. Ритуалы Исследования включают разнообразные эффекты, полезные в повседневных приключениях.

Наблюдение (Магия): Ритуалы Наблюдения позволяют заклинателю шпионить за местами, объектами или существами.

Оберег (Магия): Эти ритуалы обеспечивают различные формы защиты.

Обман (Магия): Ритуалы Обмана скрывают действительность за различными личинами.

Предсказание (Магия, Природа или Религия): Эти ритуалы обеспечивают советы, информацию или указания.

Путешествие (Магия): Ритуалы Путешествия транспортируют персонажей от одного места или плана к другому.

Связывание (Магия или Религия): Эти ритуалы заманивать в ловушку, управлять другими существами, либо позволяют защититься от существ, пришедших с других планов.

Создание (Магия или Религия): Эти ритуалы используются для создания магических изделий и других особых предметов.

Время

Исполнение ритуала занимает указанное количество времени. Использование свитка сокращает это время наполовину.

Длительность

Эта запись показывает, как долго длятся эффекты ритуала после его завершения. Эффекты ритуалов обычно длятся дольше эффектов талантов.

Стоимость компонентов

Это ценность компонентов, которые должны быть израсходованы для исполнения ритуала. Ключевой навык ритуала определяет вид требуемых компонентов.

- **Алхимические реактивы (Магия):** Как правило, это маленькие пузырьки, наполненные измельчёнными металлами, редкими порошками, кислотами, солями или экстрактами из существ вроде драконов и василисков.
- **Мистические бальзамы (Целительство):** Ритуалы Восстановления используют мистические бальзамы, втираемые или намазываемые на существ, которые будут излечены. Эти бальзамы хранятся в маленьких флягах и включают в себя благословленные масла и мази, сделанные из редких специй.
- **Редкие травы (Природа):** Редкие травы обычно собираются только в особое время, например, под полной луной.
- **Освящённый ладан (Религия):** Освящённый ладан подготавливается в течение определённых религиозных обрядов и сжигается в виде порошков или палочек.
- **Ресидуум (любой навык):** Сконцентрированное магическое вещество, получающееся при исполнении ритуала Расколдовать Магический Предмет. *Ресидуум* можно использовать в качестве компонента для любого ритуала. Обычно вы не можете купить его на открытом рынке — вы получаете его, вытягивая из магических изделий.

Вы можете использовать компоненты, связанные с ключевым навыком, для любого ритуала, использующего этот навык. Например, если вы запаслись алхимическими реактивами, вы можете использовать их при исполнении любого основанного на Магии ритуала. Компоненты ритуалов не взаимозаменяемы; например вы не можете использовать алхимические реактивы для исполнения ритуала, требующего освящённого ладана. Однако вы можете использовать для любого ритуала *ресидуум*.

Вы можете купить компоненты для ритуалов в некоторых магазинах, их могут обеспечить ваши союзники (деля с вами стоимость ритуала), или вы можете найти их в качестве сокровищ. Приобретая компоненты, вы записываете их ценность в своём листе персонажа. Когда вы исполняете ритуал, вычтите стоимость ритуала из соответствующих компонентов.

В описаниях некоторых ритуалов указаны другие затраты, включая исцеления или фокусирующие предметы (типа зеркала или хрустального шара для ритуалов Наблюдения). Фокусирующие предметы не расходуются при исполнении вами ритуала.

Рыночная цена

Эта запись — стоимость покупки книги ритуалов, содержащей ритуал, или копирования ритуала в существующую книгу ритуалов. Свиток, содержащий ритуал, стоит столько же.

Ключевой навык

Ключевой навык ритуала определяет тип компонентов, требуемых для его исполнения, и если ритуал требует проверки навыка, для неё используется ключевой навык. Если в этой строке указано «(без проверки)», то ритуал не требует проверки навыка.

Если ритуал имеет более одного ключевого навыка, вы выбираете, который из навыков использовать. Ваш выбор определяет и компоненты, которые вы используете, и навык, используемый для всех проверок, требуемых ритуалом.

Если в описании ритуала не сказано иного, вы совершаете проверку навыка по завершении исполнения ритуала. Вы не можете брать 10 по одной из этих проверок навыков.

Эффекты

Текст, следующий за предшествующей информацией, описывает то, что происходит, когда вы завершаете исполнение ритуала.

Описания ритуалов

В описаниях ритуалов слова «персонаж» и «существо» взаимозаменяемы.

Взгляд волшебника

Вы переносите свои чувства через дверь, смотря и слушая, будто вы находитесь там.

Уровень: 8
Категория: Наблюдение
Время: 10 минут
Длительность: Особая
Стоимость компонентов: 270 зм, плюс фокусировка, стоящая 200 зм
Рыночная цена: 680 зм
Ключевой навык: Магия

Когда вы исполняете ритуал Взгляд Волшебника, выберите клетку в пределах 20 клеток от вас, даже если вы не можете её видеть или у вас нет линии воздействия до неё. Вы создаёте в этой клетке магический сенсор. Вы можете видеть и слышать, как будто вы стоите там, и вы получаете через этот сенсор тёмное зрение. Используйте навык Внимательность для определения того, слышите ли вы тихие звуки или замечаете ли нечто неочевидное при наблюдении через сенсор.

Ваша проверка Магии определяет, как долго держится сенсор.

Результат проверки Магии	Длительность
19 или ниже	1 раунд
20—24	2 раунда
25—29	3 раунда
30—39	4 раунда
40 или выше	5 раундов

Ритуал создает сенсор наблюдения — мерцание в воздухе — который могут заметить осторожные существа. Существа должны преуспеть в проверке Внимательности со Сл, равной 10 + ваш уровень, чтобы заметить сенсор. Они не могут разрушить сенсор или взаимодействовать с ним любым способом.

Достаточно мощная магия оберега, вроде ритуала Запрет, может блокировать Взгляд Волшебника. Если местоположение защищено подобным оберегом, вы узнаёте об этом, как только начинаете ритуал, так что вы можете прервать ритуал и не расходовать компоненты.

Фокусировка: Зеркало или хрустальный шар, стоящий, по крайней мере 200 зм. Фокусировка передаёт то, что вы видите и слышите.

Водная прогулка

Вы идёте на воде, как будто это сухая земля.

Уровень: 2
Категория: Исследование
Время: 10 минут
Длительность: 1 час
Стоимость компонентов: 20 зм
Рыночная цена: 100 зм
Ключевой навык: Природа (без проверки)

Вы или союзник можете двигаться по воде, как будто это твёрдая земля. Бурные и неспокойные моря считаются труднопроходимой местностью. Цель этого ритуала может закончить его эффект свободным действием. Цель может погрузиться в воду или плавать под водой, если пожелает, без необходимости заканчивать ритуал.

Водное дыхание

Прохладная вода заполняет ваши легкие, но всё же вы способны дышать и говорить, как и на земле.

Уровень: 8
Категория: Исследование
Время: 10 минут
Длительность: Особая
Стоимость компонентов: 135 зм
Рыночная цена: 680 зм
Ключевой навык: Магия или Природа

Когда вы исполняете этот ритуал, вы можете определить до восьми участников (включая вас самих, если пожелаете), которые будут дышать водой так же легко, как и воздухом. Кроме того, они смогут говорить под водой как обычно.

Водное Дыхание не изменяет вашу способность дышать воздухом. Оно не наделяет большей скоростью плавания или способностью беспрепятственно сражаться под водой. Оно защищает от разрушения водой снаряжение, которое несёте вы и участники, вроде книг и свитков.

Ваш результат проверки определяет продолжительность эффекта.

Результат проверки Магии	Длительность
14 или ниже	1 час
15—19	2 часа
20—24	4 часа
25—29	8 часов
30 или выше	24 часа

РИТУАЛЫ ПО УРОВНЮ

Ур	Ритуал	Ключевой навык
1	Животное-посыльный	Природа
1	Летучий диск Тенсера	Магия
1	Магический рот	Магия
1	Нежный отдых	Целительство
1	Постигать язык	Магия
1	Сварить зелье	Магия или Религия
1	Сделать целым	Магия
1	Секретная страница	Магия
1	Тишина	Магия
2	Водная прогулка	Природа
2	Устойчивость к стихиям	Магия или Природа
2	Глаз тревоги	Магия
3	Обнаружение секретных дверей	Магия
4	Заколдовать магический предмет	Магия
4	Магический замок	Магия
4	Пир путешественников	Природа
4	Рука судьбы	Религия
4	Стук	Магия
5	Иллюзорный предмет	Магия
5	Магический круг	Магия
6	Говорить с мёртвым	Религия
6	Лечение болезни	Целительство
6	Послание	Магия
6	Призрачный скакун	Магия
6	Различить ложь	Религия
6	Расколдовать магический предмет	Магия
6	Связь с природой	Природа
6	Секретный сундук Леомунда	Магия
8	Взгляд волшебника	Магия
8	Водное дыхание	Магия или Природа
8	Оживление мёртвых	Целительство
8	Связанный портал	Магия
8	Удалить несчастье	Целительство
10	Консультация мистического мудреца	Религия
10	Обнаружение объекта	Магия
12	Иллюзорное существо	Магия
12	Мгновенный вызов Дравмийя	Магия
12	Стенопроход	Магия
12	Теневая прогулка	Магия
14	Глаз предупреждения	Магия
14	Просмотр места	Магия
16	Консультация оракула	Религия
18	Планарный портал	Магия
18	Просмотр объекта	Магия
20	Запрет	Магия
22	Сделка с мастером знаний	Религия
24	Наблюдение существа	Магия
26	Глас судьбы	Религия
28	Истинный портал	Магия

Глаз предупреждения

Вы создаёте призрачного сторожевого — тонкий столб под два метра высотой, увенчанный парящим немигающим глазом. Глаз защищает вас от попыток ваших врагов наблюдать за вами, несёт стражу над вашим лагерем и поднимает тревогу, если приближается опасность.

Уровень: 14 **Стоимость компонентов:** 800 зм
Категория: Оберег **Рыночная цена:** 4 200 зм
Время: 30 минут **Ключевой навык:** Магия
Длительность: 24 часа (особая)

Этот ритуал работает так же, как и Глаз Тревоги.

Кроме того, Глаз Предупреждения автоматически обнаруживает любой сенсор наблюдения, появляющийся или приходящий в пределы 10 клеток от него, считая сенсор чужаком. Кроме того, глаз, предварительно уведомив вас, немедленно уничтожает сенсор, если создатель сенсора наблюдения не преуспеет в проверке Магии (Сл 20 + ваш уровень). Где бы вы ни находились, вы немедленно узнаёте о том, что глаз столкнулся с сенсором. В каждом раунде, пока сенсор остаётся в пределах 10 клеток от глаза, глаз снова пытается уничтожить его.

Необязательная фокусировка: Как и в ритуале Глаз Тревоги, вы можете увеличить длительность этого ритуала до неограниченно долгой, держа поблизости фокусировку. Эта фокусировка ритуала — маленький, украшенный драгоценностями глаз, сделанный из золота и рубина, стоимостью 1 600 зм.

Глаз тревоги

Вы создаёте призрачного сторожевого — тонкий столб под два метра высотой, увенчанный парящим немигающим глазом. Глаз наблюдает за вашим лагерем, пока вы спите, и поднимает тревогу, если приближается опасность.

Уровень: 2 **Стоимость компонентов:** 25 зм
Категория: Оберег **Рыночная цена:** 100 зм
Время: 30 минут **Ключевой навык:** Магия
Длительность: 24 часа (особая)

Этот ритуал создаёт внимательные глаза, которые вы размещаете в любых клетках в пределах 10 клеток от той, в которой вы исполняете ритуал. Каждый глаз располагается в отдельной клетке; он неосязаем, и с ним нельзя взаимодействовать физически. Глаза почти невидимы и имеют результат проверки Скрытности для избегания обнаружения 20 + ваш уровень.

Ваша проверка Магии определяет, сколько глаз вы можете разместить и каким зрением или сенсорной способностью они обладают.

Результат проверки Магии	Количество глаз	Зрение или способность
19 или ниже	Один	Нормальное зрение
20—39	Три	Тёмное зрение
40 или выше	Пять	Тёмное зрение и чувство вибраций 12 клеток

Глаза не слышат, но хорошо видят. Каждый использует ваш модификатор Внимательности с бонусом +5.

Если глаз видит чужака, он издаёт громкий звук предупреждения, сформулированный вами во время исполнения ритуала. Этот звук может быть чем угодно — от громогласного «Враги идут!» до крика совы или фанфар. Сл Внимательности, чтобы услышать звук глаза, равна 0 (изменяется как обычно в зависимости от расстояния).

Глаза никогда не считают вас чужаком. Кроме того, вы можете определить любое количество других участников ритуала как «своих». Когда вы исполняете ритуал, вы можете также определить одну или несколько категорий существ, которые глаз проигнорирует. Вы можете определить эти категории в соответствии с очевидными физическими характеристиками (вроде роста, веса или формы тела), типом существа (гуманоид, демон), расы существа (холмовой великан) или очевидного снаряжения (существо, несущее щит, украшенный изображением пламени).

Эффекты ритуала длятся в течение 24 часов или пока вы не переместитесь далее чем на 20 клеток от всех глаз.

Необязательная фокусировка: Вы можете увеличить длительность этого ритуала до неограниченно долгой, используя в качестве фокусировки маленький, украшенный драгоценностями глаз, сделанный из серебра и рубина и стоящий 100 зм. Эффекты ритуала существуют, когда фокусировка находится в пределах 20 клеток от любого из глаз. Вы можете скрывать или защищать фокусировку ритуала любым способом, которым пожелаете, пока она остаётся в пределах 20 клеток от глаз.

Глас судьбы

Гулкий голос, слышимый лишь участниками ритуала, даёт указания для ваших дальнейших действий.

Уровень: 26 **Стоимость компонентов:** 45 000 зм, плюс 5 исцелений
Категория: Предсказание **Рыночная цена:** 225 000 зм
Время: 1 час **Ключевой навык:** Религия
Длительность: Мгновенная

Вы консультируетесь с сущностью судьбы — возможно, со служителем Авандры, Йоун, Пелора или Королевы Воронов — ради представления о том, на чём зиждется будущее. Вы задаёте вопросы, а раскатистый голос отвечает.

Ваша проверка Религии определяет количество вопросов, которое вы можете задать.

Результат проверки Религии	Количество вопросов
24 или ниже	Три
25—29	Четыре
30—34	Пять
35—39	Шесть
40 или выше	Семь

Ваши вопросы должны касаться определённой цели, события или деятельности, которые должны произойти. Поскольку то, что ещё не произошло, никому не известно, нет нужды в том, чтобы ответ был известен какому-нибудь существу, живому или мёртвому. Этот ритуал может отвечать лишь на вопросы, связанные с событиями, которые произойдут в пределах следующих 7 дней. После этого клубок возможностей слишком спутан, чтобы можно было получить из него полезную информацию.

Указания сущности судьбы точны, но великие герои способны сорвать планы судьбы, по крайней мере, на какое-то время. Если ритуал показывает, что курс действий — «явная гибель», вы должны понять, что ничто не стопроцентно, пока это не произойдет. Кроме того, сущность судьбы предполагает, что вы будете действовать согласно её указаниям полностью и немедленно. Если вы не действуете согласно информации или если вы изменяете уже существующие условия, исполнив ритуал, то указания вряд ли будут полезными.

Говорить с мёртвым

Вы задаёте вопросы, а труп открывает вам свои секреты.

Уровень: 6
Категория: Исследование
Время: 10 минут
Длительность: 10 минут
Стоимость компонентов: 140 зм
Рыночная цена: 360 зм
Ключевой навык: Религия

Вы задаёте вопросы трупу разумного существа и получаете на них ответы. Труп знает то, что существо знало при жизни, и то, как оно погибло, но не более того; дух (обычно) перемещается на другой план и в теле не присутствует.

Ваш результат проверки Религии определяет количество вопросов, которые вы можете задать.

Результат проверки Религии	Количество вопросов
9 или ниже	Ноль
10—19	Один
20—29	Два
30 или выше	Три

По выбору Мастера, опрашиваемый дух может потребовать испытания навыка с использованием Переговоров.

Животное-посыльный

Вы шепчете что-то животному, и оно убегает в указанном направлении, унося ваше сообщение.

Уровень: 1
Категория: Исследование
Время: 10 минут
Длительность: Особая
Стоимость компонентов: 10 зм
Рыночная цена: 50 зм
Ключевой навык: Природа

Вы нацеливаетесь на невраждебное Крошечное животное, вроде воробья, ворона, лисы или карпа. Животное должно оставаться в пределах 5 клеток от вас в течение времени, необходимого для исполнения ритуала. Как только ритуал завершён, вы шепчете животному сообщение до 25 слов и называете получателя и местоположение. Животное направляется к этому месту в поисках получателя. По пути животное избегает опасности. Обнаружив получателя, животное приближается к нему, пока не окажется смежным с получателем, а затем ваш шепот выходит изо рта животного, передавая сообщение. Когда животное доставляет своё сообщение или когда длительность ритуала заканчивается, ваше влияние окончено, и животное возвращаются к своему естественному поведению.

Ваша проверка Природы определяет, как долго на животное будет воздействовать ритуал.

Результат проверки Природы	Длительность
19 или ниже	6 часов
20—29	12 часов
30—39	18 часов
40 или выше	24 часа

Заколдовать магический предмет

Магия, вытянутая из нитей и переплетений вселенной, наполняет предмет, который вы держите в руках.

Уровень: 4
Категория: Создание
Время: 1 час
Длительность: Постоянная
Стоимость компонентов: Особая
Рыночная цена: 175 зм
Ключевой навык: Магия (без проверки)

Вы касаетесь немагического предмета и превращаете его в магический предмет, чей уровень не превышает ваш. Стоимость компонентов ритуала равна цене магического предмета, который вы создаёте. В качестве альтернативы, вы можете увеличить уровень предмета на 5, чтобы получить его усиленную версию. В последнем случае редкость предмета может быть обычной, необычной или редкой. Уровень улучшенной версии не должен превышать ваш, а стоимость компонентов равна разнице в золотых монетах между старой и новой версиями.

Вы можете также использовать этот ритуал для изменения размера магического доспеха (например, уменьшая магический доспех огненного великана, чтобы он подходил для полуросликa). Для такого использования нет стоимости компонентов.

Запрет

Мощный невидимый оберег защищает вас от попыток ваших врагов магически шпионить за вами, и от врагов, пытающихся телепортироваться туда, где вы сейчас находитесь.

Уровень: 20
Категория: Оберег
Время: 30 минут
Длительность: 24 часа (особая)
Стоимость компонентов: 5 000 зм, плюс 5 исцелений
Рыночная цена: 25 000 зм
Ключевой навык: Магия

Никакой сенсор наблюдения не может войти в область Запрета, и никакое существо не может телепортироваться в неё, если только уровень сенсора или существа не превышают уровень заклинателя, исполнившего ритуал.

Ваша проверка Магии определяет размер охраняемой области, которая представляет собой вспышку (см. «зона действия», страница 272).

Результат проверки Магии	Защищённая область
9 или ниже	Вспышка 1
10—19	Вспышка 3
20—29	Вспышка 5
30—39	Вспышка 8
40 или выше	Вспышка 12

Эффект оберега продолжается в течение 24 часов, но заклинатель ритуала (а не его помощники) может продлевать длительность, расходуя по исцелению каждые 24 часа для его поддержки. Заклинатель не должен находиться в той же самой области и даже на том же самом плане для поддержания эффекта. Если эффект ритуала поддерживается без прерывания в течение года и одного дня, эффект становится постоянным.

Иллюзорное существо

Несколько слов описания, несколько тайных жестов — и перед вами появляется устрашающий образ.

Уровень: 12
Тип: Обман
Время: 10 минут
Длительность: 24 часа
Стоимость компонентов: 500 зм
Рыночная цена: 2 600 зм
Ключевой навык: Магия

Вы создаёте иллюзию одного существа любого размера от Маленького до Большого. Оно выглядит и пахнет подобно оригинальному существу. Если существо может говорить или испускать звуки, то это может и иллюзия, но ограниченно (на усмотрение Мастера) — например, иллюзия не сможет вести длительную беседу.

Вы можете отдавать иллюзии простые инструкции — например, бродить в определенной области, делать вид, что жуёт растения и т. п. Ваша проверка Магии определяет количество действий, которые вы можете указывать иллюзии.

Результат проверки Магии	Действия
19 или ниже	1 малое, 1 движение
20—29	1 малое, 1 движение, 1 стандартное
30—39	2 малых, 2 движения, 1 стандартное
40 или выше	2 малых, 2 движения, 2 стандартных

Иллюзия может исполнять эти действия в определённой последовательности, например — переместиться, совершить стандартное действие, затем снова переместиться, причём или бесконечно повторяя одно и то же, или начиная в ответ на определенное событие, вроде открытия двери.

Вы можете также привязать каждое действие к определённому событию. Иллюзия может двигаться, когда к ней подходит существо, или сжаться и закричать, когда её атакуют.

Существа, которые смотрят на иллюзию или взаимодействуют с ней, имеют право на проверки Проницательности для обнаружения того, что она нереальна. Сложность этой проверки равна вашему результату проверки Магии. Существу позволяется проверка в первый раз, когда оно видит иллюзию, и каждый раз, когда оно взаимодействует с ней. Существо, коснувшееся иллюзии, автоматически определяет, что образ — фальшивка.

Иллюзия не может уйти далее чем на 20 клеток от места, где она изначально появилась.

Иллюзорный предмет

По вашей команде перед вами появляется образ предмета, который вы изобразили в своём разуме,. Дрогнув разок-другой, он принимает вроде как твёрдую форму.

Уровень: 5
Тип: Обман
Время: 10 минут
Длительность: 24 часа
Стоимость компонентов: 25 зм
Рыночная цена: 250 зм
Ключевой навык: Магия

Вы создаёте иллюзию одного неодушевлённого объекта, который во всём кажется реальным. Вы можете использовать этот ритуал для создания иллюзорной стены, двери, оружия или другого объекта.

Результат вашей проверки Магии определяет максимальный размер иллюзии.

Результат проверки Магии	Максимальный размер
19 или ниже	Маленький
20—29	Средний
30—39	Большой
40 или выше	Огромный

Как только вы создаёте иллюзию, вы не можете переместить её, и она не может содержать подвижные детали.

Существа, которые рассматривают иллюзию или взаимодействуют с ней, имеют право на проверки Проницательности, чтобы обнаружить тот факт, что она является не настоящей. Сложность этой проверки равна вашему результату проверки Магии. Существу позволяется проверка в первый раз, когда оно видит иллюзию, и каждый раз, когда оно взаимодействует с ней. Существо, коснувшееся иллюзии, автоматически определяет, что образ — не настоящий.

Истинный портал

Вы создаёте круг светящихся символов и заявляете о вашем желаемом месте назначения — любом месте, которое вы назовёте. Круг заполняется туманным видением этого места. Когда вы вступаете внутрь круга, вы немедленно переноситесь к месту вашего назначения, независимо от того, насколько далеко оно находится.

Уровень: 28
Категория: Путешествие
Время: 10 минут
Длительность: Особая
Стоимость компонентов: 50 000 зм (см. текст)
Рыночная цена: 425 000 зм
Ключевой навык: Магия

Этот ритуал работает так же, как и Связанный Портал (страница 312), кроме следующих моментов:

Вы не ограничены телепортированием на места, которые вы видели или в которых есть постоянные круги телепортации. Однако при исполнении ритуала вы должны ясно описать ваше место назначения. «Палата для аудиенций Лорда Амброуза» — достаточно, так же как и «ближайший храм Пелора». Ваше описание должно использовать только названия мест и другие статичные ссылки; вы не можете сказать «туда, где находится Принцесса Катрия» или «к ближайшей груде золота». Магия ритуала интерпретирует описанное вами место назначения самым прямым способом. Если вашего описания недостаточно для определения конкретного места назначения, ритуал проваливается, но никакие компоненты не расходуются. Если ваше описание заставляет портал привести вас не туда, куда вы хотели — например, если ближайший храм Пелора не в том городе, на который вы рассчитывали — ритуал всё равно функционирует, и компоненты ритуала расходуются.

Если место назначения блокировано ритуалом из категории оберегов, вроде Запрета, ритуал открывает портал места назначения в точке на границе оберега. Вы можете посмотреть сквозь портал, прежде чем вступите в него, и вы не обязаны входить в него, если не хотите этого.

Вы можете использовать постоянный круг телепортации в качестве исходной точки этого ритуала, внося в круг ритуалом незначительные временные модификации. Использование круга телепортации уменьшает стоимость компонентов ритуала до 1 000 зм и предоставляет бонус +5 к проверке Магии.

Консультация мистического мудреца

Вы входите в транс, в котором общаетесь с духами давно мёртвых мудрецов и владык знаний из другого мира, ища ответы на свои тайные вопросы.

Уровень: 10
Категория: Предсказание
Время: 30 минут
Длительность: 10 минут
Стоимость компонентов: 400 зм
Рыночная цена: 1 000 зм
Ключевой навык: Религия

Вы задаёте таинственной иномировой сущности один вопрос о том, что лежит за пределами вашего кругозора. Совершите проверку Религии с бонусом +10 вместо проверки Магии или Истории, чтобы получить ключ к разгадке, вспомнить некие знания или как-то иначе получить информацию о мире вокруг вас.

Ритуал предоставляет вам отдельную частицу информации. Эта информация может принимать форму слова, имени, фразы или даже краткой истории, в зависимости от того, что именно вы ищете. Вы можете узнать имя узурпатора, закончившего Династию Катерран тысячу лет назад, похоронные обряды клана Багрового Волка или слабости теневых убийц, идущих по вашим следам.

Ритуал не может раскрыть информацию, лежащую за пределами кругозора самых ученых мудрецов. Бесполезно пытаться выяснить магическое слово, отпирающее склеп вампира, поскольку это слово знает только сам вампир. При этом ритуал не может сообщить вам явно, где находится великий склад сокровищ, но мистические мудрецы могут сообщить вам, где определённая императрица хранила своё казначейство в древние времена или были ли сокровища разграблены, когда пала её империя.

Консультация оракула

Призрачное фигура в саване, с пылающими глазами, появляется перед вами, давая краткие, загадочные ответы на ваши вопросы.

Уровень: 16
Категория: Предсказание
Время: 1 час
Длительность: 10 минут
Стоимость компонентов: 3 600 зм
Рыночная цена: 9 000 зм
Ключевой навык: Религия

Вы призываете пророческий дух из места меж планами. У оракулов нет материального тела и нет никаких намерений; они существуют лишь для того, чтобы наблюдать за событиями. Это делает их беспрецедентными источниками информации, потому что у них есть возможность видеть и слышать всё, даже информацию, иначе известную лишь одному существу.

Совершите проверку Религии, чтобы определить, сколько вопросов вы можете задать оракулу, прежде чем он исчезнет.

Результат проверки Религии	Количество вопросов
9 или ниже	Один
10—19	Два
20—29	Три
30—39	Четыре
40 или выше	Пять

На каждый вопрос оракул тут же отвечает, так что вы знаете ответ на один вопрос перед тем как начнёте задавать следующий. Вы должны сформулировать свой вопрос так, чтобы оракул мог ответить на него отдельным словом или краткой фразой. Чтобы оракул знал ответ на вопрос, ответ должен быть известен по крайней мере одному существу, даже если этого существа уже нет в живых. У оракула нет предвидения и есть лишь ограниченная способность рассуждать о том, что он видит. Оракул может сообщить вам порядок активации знаков перед Вратами Чёрного Селезня, но он не сможет ответить на вопрос «всё ли у нас получится, если мы пройдём через врата?»

Через десять минут после окончания исполнения ритуала оракул уходит, даже если у вас ещё остались неиспользованные вопросы.

Летучий диск Тенсера

«А, это? Он следует за мной повсюду, словно грузчик, которому не нужен отдых».

Уровень: 1
Категория: Исследование
Время: 10 минут
Длительность: 24 часа
Стоимость компонентов: 10 зм
Рыночная цена: 50 зм
Ключевой навык: Магия

Вы создаёте слегка вогнутую, круглую силовую плоскость, плывущую в футе над землёй и способную нести то, что вы на неё положите. Диск имеет диаметр 1 метр (3 фута) и глубину 2,5 см (1 дюйм) в центре. Он неподвижен, пока вы не уходите более чем на 5 клеток от него, после чего он перемещается с вашей базовой скоростью раз в раунд, пока не приблизится в пределы 5 клеток от вас. Вы можете приказывать диску двигаться с вашей скоростью действием движения. Если вы находитесь далее чем в 5 клетках от диска в течение 2 последовательных раундов, диск исчезает, сбрасывая то, что он нёс.

Ваш результат проверки Магии определяет, какую максимальную нагрузку может нести диск.

Результат проверки Магии	Максимальный груз
9 или ниже	113 кг (250 фунтов)
10—24	227 кг (500 фунтов)
25—39	454 кг (1 000 фунтов)
40 или выше	907 кг (2 000 фунтов)

Лечение болезни

Даже самые ужасные последствия исчезают после вашего лечащего касания.

Уровень: 6
Категория: Восстановление
Время: 10 минут
Длительность: Мгновенная
Стоимость компонентов: 150 зм
Рыночная цена: 360 зм
Ключевой навык: Целительство

Ритуал Лечения Болезни исцеляет одну болезнь, сокрушающую субъекта — будь та болезнь активной или ещё в стадии инкубационного периода. Субъект полностью излечивается и теряет все отрицательные побочные эффекты и симптомы болезни.

Этот ритуал физически опасен для получателя; будучи использованным на раненом персонаже, он может даже убить его. По завершении этого ритуала совершите проверку Целительства, используя уровень болезни в качестве штрафа для этой проверки. Результат определяет количество урона, который получит персонаж. Если персонаж выживет, этот урон можно вылечить как обычно.

Проверка Целительства	Эффект для цели
0 или ниже	Смерть
1—9	Урон, равный максимальным хитам цели
10—19	Урон, равный половине максимальных хитов цели
20—29	Урон, равный четверти максимальных хитов цели
30 или выше	Никакого урона

Если вы знаете, что субъект болен несколькими болезнями, вы должны выбрать ту, которую излечит этот ритуал. Иначе ритуал воздействует только на одну болезнь, о которой вы знаете. Вы узнаёте уровень болезни, когда начинаете ритуал, и в этот момент вы можете отказаться от исполнения ритуала, сохраняя неизрасходованными все компоненты.

Магический замок

Вы запираете дверь, чтобы вторгшиеся не могли легко пройти. Дверь вспыхивает янтарным светом, затухающим до мягкого свечения, что делает её непроходимой для всех, кроме вас и ваших союзников.

Уровень: 4
Категория: Оберег
Время: 10 минут
Длительность: Постоянная
Стоимость компонентов: 25 зм
Рыночная цена: 150 зм
Ключевой навык: Магия

Вы запираете дверь, окно, ворота, опускную решётку или некие другие средства входа. Вы можете открыть дверь как обычно, но для тех, у кого нет вашего разрешения использовать её, она является запертой.

Ваша проверка Магии, с бонусом +5, устанавливает сложность для проверок Воровства и проверок Силы, сделанных для открывания двери.

Когда вы исполняете ритуал, вы можете позволить определённым другим существам или типам существ проходить через дверь как обычно, игнорируя эффект ритуала. Вы можете выбирать любой или все (или ни одного) из следующих вариантов:

Пароль: Вы можете установить устный пароль. Произнёсший его в пределах 5 клеток от двери может игнорировать оберег в течение следующей минуты.

Индивидуумы: Вы можете определить до десяти других конкретных индивидуумов, способных всегда игнорировать оберег.

Описания: Вы можете описать одну или несколько категорий существ, способных всегда игнорировать оберег, используя определённые заметные характеристики вроде разновидности, вида, размера или снаряжения, которое они несут или носят.

Магический Замок остаётся, пока вы не уберёте его, пока не разрушена дверь или пока оберег не побеждён, например, ритуалом Стук или успешной проверкой Силы или Воровства. Где бы вы ни были, вы немедленно узнаёте, побежден ли ваш Магический Замок одним из этих методов.

Магический круг

Круг символов, нацарапанных на земле, светится и искрится, когда демон проверяет его границу. «Это ненадолго спасёт вас!» — шипит он.

Уровень: 5
Категория: Связывание
Время: 1 час
Длительность: Пока не сломан
Стоимость компонентов: 100 зм
Рыночная цена: 250 зм
Ключевой навык: Магия

Вы чертите на земле круг, усыпанный магическими символами защиты. При правильном начертании эти символы затрудняют вход и выход существ определённого происхождения. При исполнении ритуала вы выбираете бессмертных, искажённых, природных, стихийных, теневых, фейских или всех существ. Последний вариант накладывает штраф -5 на вашу проверку. Круг требует 1 минуту начертания на каждую клетку внутри круга (и он должен быть именно кругом).

Существо под воздействием, уровень которого ниже вашего результата проверки Магии минус 10, не может пройти через круг, воздействовать на существ за границей круга или как-нибудь воздействовать на границу круга. Прочие существа, попадающие под действием ритуала, при прохождении через границу получают урон силовым полем, равный вашему результату проверки Магии, но это ломает круг. Незатронутые существа могут использовать стандартное действие, чтобы испортить надпись и тем самым сломать круг.

Магический рот

Каменная стена разламывается, изменяясь в подобие сухих, растрескавшихся губ, обрамляющих зубы, торчащие словно надгробные плиты. «Остерегайтесь!» — говорят они.

Уровень: 1
Категория: Исследование
Время: 10 минут
Длительность: Пока не разряжен
Стоимость компонентов: 10 зм
Рыночная цена: 50 зм
Ключевой навык: Магия (без проверки)

Вы связываете сообщение с поверхностью, которой касаетесь. Когда исполняются условия, которые вы устанавливаете, на поверхности появляется рот и передает ваше сообщение, разряжая ритуал. Рот на вид сделан из того же материала, что и поверхность, но в остальном внешний вид рта определяете вы.

Мгновенный вызов Дравмийя

Вы щёлкаете пальцами, и в вашей руке появляется меч. Ноздри дракона фыркают раздражением — он понимает, что теперь вы вооружены отсекающим клинком.

Уровень: 12
Категория: Путешествие
Время: 1 час
Длительность: Пока не разряжен
Стоимость компонентов: 500 зм
Рыночная цена: 2 600 зм
Ключевой навык: Магия (без проверки)

Используйте этот ритуал для настройки на себя одного оружия, инструмента или щита. После этого в любой момент вы можете вызвать этот объект к себе в руки малым действием, и при этом ритуал разряжается. При помощи этого ритуала вы можете настроить на себя лишь одно оружие, инструмент или щит одновременно.

Наблюдение существа

Вы шпионите за существом — другом, конкурентом или врагом — силой своей магии.

Уровень: 24
Категория: Наблюдение
Время: 1 час
Длительность: Особая
Стоимость компонентов: 21 000 зм, плюс фокусировка, стоящая 10 000 зм
Рыночная цена: 105 000 зм
Ключевой навык: Магия

Когда вы исполняете этот ритуал, вы выбираете определённое существо. Вы создаёте магический сенсор, находящийся в соседней с этим существом клетке, и вы можете видеть и слышать, как будто стоите в клетке, где расположен ваш сенсор. Вам не обязательно лично знать или когда-либо видеть субъекта. Однако при исполнении ритуала вы должны описать предназначенного субъекта с достаточной ясностью, дабы ритуал однозначно знал, о каком существе вы говорите. Этот ритуал может показывать вам существо где угодно в мире природы, но не может показать вам существо на другом плане.

Магия ритуала интерпретирует ваше заявление о предназначенном субъекте самым прямым способом. Если вашего описания недостаточно для определения конкретного существа, ритуал проваливается, и никакие компоненты не расходуются. Если ваше заявление описывает не того субъекта, о котором вы думали — ритуал всё равно функционирует, и компоненты расходуются.

Вы не получаете магического знания того, где сенсор находится относительно вас, но внимательное наблюдение может дать вам некоторые подсказки. Сенсор перемещается с субъектом на время действия эффекта.

Ваша проверка Магии определяет, как долго существует сенсор.

Результат проверки Магии	Длительность
19 или ниже	1 раунд
20—24	2 раунда
25—29	3 раунда
30—39	4 раунда
40 или выше	5 раундов

Вы можете слышать через сенсор, а также видеть, и получаете через него тёмное зрение. Используйте навык Внимательность для определения того, слышите ли вы тихие звуки или замечаете ли нечто неочевидное при наблюдении области через сенсор.

Наблюдение Существа создаёт сенсор наблюдения — мерцание в воздухе — который могут заметить зоркие существа. Существа должны преуспеть в проверке Внимательности со Сл, равной 10 + ваш уровень, чтобы заметить сенсор. Если цель этого ритуала замечает ваш сенсор наблюдения, она может использовать стандартное действие, чтобы сосредоточить свою волю в попытке уничтожить сенсор. Совершите противопоставленную проверку Мудрости; если результат цели выше вашего, сенсор уничтожается, а вы тратите исцеление, но не восстанавливаете никаких хитов (или получаете урон, равный значению вашего исцеления, если у вас не осталось исцелений). Субъект может повторять это усилие, пока сенсор не уничтожен или пока не закончится длительность ритуала.

Достаточно мощная магия оберега, вроде ритуала Запрет, может блокировать Наблюдение Существа. Если местоположение защищено подобным оберегом, вы узнаёте об этом, как только начинаете ритуал, так что вы можете прервать ритуал и не расходовать компоненты.

Фокусировка: Зеркало или хрустальный шар, стоимостью как минимум 10 000 зм. Фокусировка передаёт то, что вы видите и слышите.

Нежный отдых

Ваши умелые руки исполняют ритуал достаточно быстро, сохраняя тело для того, чтобы позже наложить на него Оживление Мёртвых.

Уровень: 1
Категория: Восстановление
Время: 1 час
Длительность: Особая
Стоимость компонентов: 10 зм
Рыночная цена: 50 зм
Ключевой навык: Целительство (без проверки)

Этот ритуал исполняется на трупе, находящемся в соседней клетке. Он в пять раз увеличивает время, которое труп сможет пролежать мёртвым и всё ещё остаться пригодным для воздействия ритуала Оживление Мёртвых или чего-то подобного. Нежный Отдых также защищает труп от оживления в качестве нежити на 150 дней.

Обнаружение объекта

Подняв свой палец, вы уверенно указываете им в чистую каменную стену. В двадцати футах за ней вы ощущаете украденный скипетр принца.

Уровень: 10
Категория: Исследование
Время: 10 минут
Длительность: 5 минут
Стоимость компонентов: 400 зм
Рыночная цена: 1 000 зм
Ключевой навык: Магия

Назовите объект. Во время действия эффекта ритуала вы можете обнаруживать направление и расстояние до ближайшего примера этого объекта, пока таковой находится в пределах диапазона, определённого результатом вашей проверки Магии. При попытке обнаружить определённый объект примените модификаторы, указанные ниже.

Определённый объект...	Модификатор
Хорошо вам знаком	0
Увиден вами мельком	-5
Описан вам	-10

Результат проверки Магии	Дальность
9 или ниже	5 клеток
10—19	10 клеток
20—29	30 клеток
30—39	60 клеток
40 или выше	100 клеток

Обнаружение секретных дверей

Улыбнувшись и подмигнув, вы показываете Совелиссу контур люка, который он пропустил.

Уровень: 3
Категория: Исследование
Время: 10 минут
Длительность: Мгновенная
Стоимость компонентов: 25 зм
Рыночная цена: 125 зм
Ключевой навык: Магия

Совершите проверку Магии. Используйте результат в качестве бонуса к тут же совершённой проверке Внимательности для обнаружения любых потайных или замаскированных дверей в вашей линии обзора. Если кто-либо помогал вам при исполнении этого ритуала, он не может помочь вам в совершении результирующей проверки Внимательности.

Оживление мёртвых

Вы склоняетесь над телом убитого товарища, накладывая освящённые мази. Наконец его глаза трепещут и открываются — он возвращён к жизни.

Уровень: 8
Категория: Восстановление
Время: 8 часов
Длительность: Мгновенная
Стоимость компонентов: 500 зм
Рыночная цена: 680 зм
Ключевой навык: Целительство (без проверки)

Чтобы исполнить ритуал Оживление Мёртвых, у вас должна быть часть трупа существа, умершего не более 30 дней назад. Вы применяете мистические бальзамы, а затем молите богов вернуть жизнь мёртвому существу. Субъект возвращается к жизни таким, как будто он совершил продолжительный отдых. Субъект освобождается от всех временных состояний, действовавших в момент смерти, но постоянные состояния остаются.

Субъект оживает со штрафом за смерть: -1 ко всем броскам атаки, проверкам навыков, спасброскам и проверкам характеристик. Этот штраф исчезает после того, как субъект достигает трёх вех.

Вы не можете восстановить жизнь окаменевшему существу или существу, умершему от старости.

Душа субъекта должна быть свободна и должна желать возвратиться к жизни. Некоторые магические эффекты ловят душу и, таким образом, не дают сработать ритуалу Оживление Мёртвых, или могут вмешаться боги, не давая душе вернуться обратно в царство живых. Смерть менее склонна возвращать героев этапа совершенства и эпического этапа; стоимость компонентов — 5 000 зм для персонажей этапа совершенства и 50 000 зм для персонажей эпического этапа.

Пир путешественников

Продовольствие для всей вашей группы материализуется из воздуха, его достаточно, чтобы вы выдержали дневной переход.

Уровень: 4
Категория: Исследование
Время: 1 час
Длительность: 24 часа
Стоимость компонентов: 35 зм
Рыночная цена: 175 зм
Ключевой навык: Природа (без проверки)

Вы создаёте продовольствие и воду, достаточные, чтобы прокормить пять Средних или Маленьких существ или двух Больших существ в течение 24 часов. Вы определяете тип едоков при исполнении ритуала, и ритуал создаёт соответствующее продовольствие (походные рационы для людей, зерно для лошадей и так далее).

Любое созданное, но не съеденное продовольствие и вода исчезают в конце действия ритуала.

Планарный портал

Вы чертите на земле круг рун. Земля сотрясается, когда портал вспыхивает магической энергией. Туманное изображение отдалённого мира появляется в границах круга.

Уровень: 18
Категория: Путешествие
Время: 10 минут
Длительность: Особая
Стоимость компонентов: 5 000 зм
Рыночная цена: 17 000 зм
Ключевой навык: Магия

RALPH HORSLEY

Этот ритуал работает как Связанный Портал, за исключением того, что вы можете использовать его для путешествий на другие планы. Как и со Связанным Порталом, ваше планарное место назначения должно иметь постоянный круг телепортации, последовательность символов которого вы помните.

Ваша проверка Магии определяет, как долго портал остаётся открытым.

Результат проверки Магии	Время действия портала
19 или ниже	1 раунд
20—39	3 раунда
40 или выше	5 раундов

Когда вы изначально изучаете этот ритуал, вы узнаёте последовательности символов двух простых планарных местоположений, определённых Мастером.

Постигать язык

Как только вы завершаете ритуал, гортанный язык существ перед вами складывается в нечто понятное.

Уровень: 1
Категория: Исследование
Время: 10 минут
Длительность: 24 часа
Стоимость компонентов: 10 зм
Рыночная цена: 50 зм
Ключевой навык: Магия

В начале ритуала выберите язык, который вы слышали, или часть письмён, которые вы видели за последние 24 часа.

Использование этого ритуала на языке, который вы слышали, позволяет вам понимать его на слух в течение последующих 24 часов и, если результат вашей проверки Магии — 35 или выше, связно говорить на языке в течение этого времени.

Использование этого ритуала на языке, который вы видели в виде письмён, позволяет вам читать написанное на этом языке в течение последующих 24 часов и, если результат вашей проверки Магии — 35 или выше, писать на языке на его родном алфавите или на любом другом алфавите, который вы знаете, в течение этого времени.

При использовании этого ритуала на языке, который вы и слышали, и видели написанным за последние 24 часа, позволяет вам понимать его в обеих формах в течение последующих 24 часов, и результат проверки Магии 35 или выше позволяет вам говорить и писать на этом языке.

Послание

Вы можете увидеть его глазами своего разума, ясно, как когда встретили его впервые. Ваша магия позволяет ему знать, что вы в безопасности, несмотря на столкновение с последователями Туна, и он заверяет вас, что красный дракон не причинил ему никакого вреда.

Уровень: 6
Категория: Исследование
Время: 10 минут
Длительность: Мгновенная
Стоимость компонентов: 50 зм
Рыночная цена: 360 зм
Ключевой навык: Магия

Вы передаёте ментальное сообщение до 25 слов персоне, которую вы знаете. Если цель находится в пределах диапазона, она получает ментально сообщение и может мысленно на него ответить. Максимальная дальность ритуала определяется вашим результатом проверки Магии.

Результат проверки Магии	Максимальная дальность
9 или ниже	16 км (10 миль)
10—19	160 км (100 миль)
20—29	800 км (500 миль)
30—39	1600 км (1 000 миль)
40 или выше	Где угодно на том же самом плане

Призрачный скакун

Вы призываете чёрных призрачных коней. Они фыркают и нетерпеливо бьют копытами, словно готовые лететь как ветер. Их копыта, гривы и хвосты оставляют туманные шлейфы.

Уровень: 6
Категория: Исследование
Время: 10 минут
Длительность: 12 часов
Стоимость компонентов: 70 зм
Рыночная цена: 360 зм
Ключевой навык: Магия

Этот ритуал создаёт до восьми существ подобных коням. Все они Большого размера, и на каждом из них можете ехать вы или любой другой персонаж, определённый вами во время ритуала.

Ваша проверка Магии определяет скорость скакунов, которых вы создаёте, и то, имеют ли они какие-либо особые способности движения. Скакуны получают все особые способности движения, как от вашего результата проверки, так и от более низких результатов.

ANNE STOKES

Результат проверки Магии	Скорость	Особое движение
19 или ниже	10	Нет
20—29	12	Игнорируют труднопроходимую местность
30—39	15	Движутся по воде, словно это твёрдая земля
40 или выше	20	Полёт (до 10 клеток над землёй)

Скакуны не могут атаковать или как-то действовать на других существ, помимо служения в качестве верховых животных. Показатели защит каждого из скакунов равны таковым их наездников (или вашим, если у скакуна нет наездника). Призрачный скакун обладает иммунитетом ко всем эффектам кроме урона.

Скакун, созданный этим ритуалом, существует 12 часов или пока не получит урон. Когда ритуал заканчивается или когда скакун уничтожен, скакун исчезает в небытие, а его наездник спешивается на место скакуна. Если скакун исчезает в полёте, наездник безопасно опускается на землю, приземляясь в начале своего следующего хода.

Просмотр места

Секреты мира открываются для вас, когда ваши магически усиленные глаза получают способность заглядывать в палаты короля, в библиотеку волшебника или в пещеру дракона.

Уровень: 14
Категория: Наблюдение
Время: 1 час
Длительность: Особая
Стоимость компонентов: 1 600 зм, плюс фокусировка, стоящая 1 000 зм
Рыночная цена: 4 200 зм
Ключевой навык: Магия

Когда вы исполняете этот ритуал, выберите место, которое вы ранее посещали. Место должно быть статичным (например, вы не можете использовать это для наблюдения за каютой океанского судна) и должно всё ещё быть на том же месте (и в более-менее той же форме), как тогда, когда вы его посетили. Ремонт комнаты не обманет ритуал, но разрушение башни и её последующее восстановление с частичной перестройкой заставит ритуал провалиться (пока вы не посетите это место заново). Вы узнаёте, потерпел ли ритуал неудачу, прежде чем израсходуете какие-либо компоненты. Этот ритуал может показать вам место где угодно в мире природы, но он не сможет показать вам место на другом плане.

Ритуал создаёт сенсор наблюдения — мерцание в воздухе — который могут заметить осторожные существа. Существа должны преуспеть в проверке Внимательности со Сл, равной 10 + ваш уровень, чтобы заметить сенсор. Они не могут разрушить сенсор или как-то взаимодействовать с ним.

Вы можете слышать через сенсор, а также видеть, и получаете через него тёмное зрение. Используйте навык Внимательность для определения того, слышите ли вы тихие звуки или замечаете ли нечто неочевидное при наблюдении области через сенсор.

Ваша проверка Магии определяет, как долго существует сенсор. В течение этого времени сенсор перемещается вместе с объектом.

Результат проверки Магии	Длительность
19 или ниже	1 раунд
20—24	2 раунда
25—29	3 раунда
30—39	4 раунда
40 или выше	5 раундов

Достаточно мощная магия оберега, вроде ритуала Запрет, может блокировать Просмотр Места. Если желанное место защищено подобным оберегом, вы узнаёте об этом как только начинаете ритуал, так что вы можете прервать ритуал и не расходовать компоненты.

Фокусировка: Зеркало или хрустальный шар, стоящий как минимум 1 000 зм. Фокусировка передаёт то, что вы видите и слышите.

Просмотр объекта

Будь то магический меч, карта катакомб или украшенный драгоценностями кубок, который обычно находился на вашем камине — вы можете увидеть место, где находится определённый предмет.

Уровень: 18
Категория: Наблюдение
Время: 1 час
Длительность: Особая
Стоимость компонентов: 7 000 зм, плюс фокусировка, стоящая 5 000 зм
Рыночная цена: 17 000 зм
Ключевой навык: Магия

Когда вы исполняете этот ритуал, выберите определённый объект вплоть до Большого размера. Вы не должны в прошлом держать или видеть объект. Однако при исполнении ритуала вы должны описать его с достаточной ясностью, чтобы было однозначно понятно, о каком объекте идёт речь. «Наследственный палаш герцога Карлеррена» — достаточное описание, как и «ближайшая золотая монета», но «самый мощный волшебный предмет поблизости» — нет. Этот ритуал может показать вам объект где угодно в мире природы, но не сможет показать вам объект на другом плане.

Магия ритуала интерпретирует ваше заявление о предназначенном объекте самым прямым из возможных способов. Если вашего описания недостаточно для определения конкретного объекта, ритуал проваливается, и компоненты не расходуются. Если ваше заявление описывает какой-либо объект, отличный от того, о котором вы думали — например, если ближайшая золотая монета находится в вашем кармане, а не в скрытом хранилище сокровищ, которое вы ищете — ритуал всё равно функционирует, и компоненты расходуются.

Вы не получаете магического знания того, где объект находится относительно вас, но внимательное наблюдение может дать вам некоторые зацепки. Например, если вы видите меч герцога, висящий на каменной стене — вы не узнаете, где находится эта стена, в этом городе или на другом конце света.

Ритуал создаёт сенсор наблюдения — мерцание в воздухе — который могут заметить внимательные существа. Существа должны преуспеть в проверке Внимательности со Сл, равной 10 + ваш уровень, чтобы заметить сенсор. Они не могут разрушить сенсор или как-нибудь взаимодействовать с ним.

Вы можете слышать через сенсор, а также видеть, и получаете через него тёмное зрение. Используйте навык Внимательность для определения того, слышите ли вы тихие звуки или замечаете ли нечто неочевидное при наблюдении области через сенсор. Ваша проверка Магии определяет, как долго существует сенсор. В течение этого времени сенсор перемещается вместе с объектом.

Результат проверки Магии	Длительность
19 или ниже	1 раунд
20—24	2 раунда
25—29	3 раунда
30—39	4 раунда
40 или выше	5 раундов

Достаточно мощная магия оберега, вроде ритуала Запрет, может блокировать Просмотр Объекта. Если местоположение защищено подобным оберегом, вы узнаёте об этом, как только начинаете ритуал, так что вы можете прервать ритуал и не расходовать компоненты.

Фокусировка: Зеркало или хрустальный шар, стоящий как минимум 5 000 зм. Фокусировка передает то, что вы видите и слышите.

Различить ложь

Его ложь трепещет в эфире, словно вода, попавшая на раскалённую сковородку. Подозреваемый даже не знает, что он испускает этот сигнал, но для вас это ясно как белый день.

Уровень: 6
Категория: Предсказание
Время: 10 минут
Длительность: 5 минут
Стоимость компонентов: 140 зм
Рыночная цена: 360 зм
Ключевой навык: Религия

Совершите проверку Религии. Используйте результат в качестве бонуса к вашим проверкам Проницательности, чтобы различить любую ложь, сказанную в вашем присутствии во время действия ритуала. Если кто-либо помогал вам при исполнении этого ритуала, они не могут помогать вам совершать проверки Проницательности.

Расколдовать магический предмет

Предмет загорается в ваших руках краткой вспышкой блистающего света, а затем рассыпается в серебристую пыль.

Уровень: 6
Категория: Создание
Время: 1 час
Длительность: Мгновенная
Стоимость компонентов: 25 зм
Рыночная цена: 360 зм
Ключевой навык: Магия (без проверки)

Этот ритуал уничтожает магический предмет, чей уровень не превышает ваш, причём редкость предмета может быть обычной, необычной или редкой. Ритуал возвращает *ресидуум*, количество которого зависит от редкости предмета: 20 процентов от стоимости обычного предмета, 50 процентов от стоимости необычного предмета и 100 процентов от стоимости редкого предмета.

Рука судьбы

Призрачное явление словно подсказывает вам о дальнейших действиях.

Уровень: 4
Категория: Предсказание
Время: 10 минут
Длительность: 10 минут
Стоимость компонентов: 70 зм
Рыночная цена: 175 зм
Ключевой навык: Религия (без проверки)

Исполняя ритуал, вы задаёте до трех вопросов о возможных вариантах действий. Появляется прозрачная синяя рука и жестом указывает самый полезный образ действий.

Если вы описываете варианты действий, относящиеся к направлениям или к определённым объектам, то рука выбирает тот, что сулит большую награду. Если вы спрашиваете руку: «Мы должны идти вниз по лестнице или через дверь?», то рука отвечает, указывая либо на лестницу, либо на дверь. Если вы спрашиваете руку: «Который из этих трёх рычагов мы должны потянуть первым?», то рука отвечает, указывая на рычаг.

Если вы описываете лишь один вариант действий, ритуал предполагает, что ваш второй выбор — бездействие. Рука либо подзывает вас (чтобы указать, что вы должны продолжить) или делает вам жест остановиться. Например, на вопрос «Должны ли мы исследовать руины Солитронии?» рука либо поманит вас, либо сделает вам жест остановиться.

Рука не может оценивать события в далёком будущем; её суждение простирается лишь на вероятные события в течение следующего часа. Если рука не может указать предпочтение, ритуал не имеет эффекта и не расходует никаких компонентов.

Есть два недостатка использования ритуала для помощи в принятии решений. Во-первых, судьба мерит риск согласно награде, и этот ритуал дает соответственные указания. Он направляет вас к высокому риску и высокому вознаграждению, а не к низкому риску и низкому вознаграждению. Например, если один туннель ведёт к дракону и великому богатству, а другой — назад в городок, то рука укажет к дракону. Однако высокий риск с низким вознаграждением рассматривается менее полезным, чем низкий риск с низким вознаграждением. Во-вторых, рука может выбирать лишь наиболее полезный курс действия среди данных ей альтернатив. Она не подразумевает, что обозначенный вариант обязательно хорош, а лишь то, что он лучше других вариантов, которые вы указали. В примере выше — если все три рычага активизируют ловушки, то рука укажет на рычаг, вызывающий ловушку менее опасную, чем другие.

Сварить зелье

Жидкости варятся и бурлят, соединяя сырую сущность магии в форму, пригодную для питья.

Уровень: 1
Категория: Создание
Время: 1 час
Стоимость компонентов: Особая
Рыночная цена: 75 зм
Ключевой навык: Магия или Религия (без проверки)
Длительность: Постоянная, пока не использовано

Вы создаёте зелье или эликсир с обычной редкостью (см. страницу 255) вашего уровня или ниже. Стоимость компонентов ритуала равна цене создаваемого зелья или эликсира.

Связанный портал

Вы создаёте на земле пылающий круг символов и можете увидеть туманное видение отдалённого города. Вы и ваши друзья вступаете в круг и мгновенно переноситесь в это место.

Уровень: 8
Категория: Путешествие
Время: 10 минут
Длительность: Особая
Стоимость компонентов: 135 зм (см. текст)
Рыночная цена: 680 зм
Ключевой навык: Магия

Вы создаёте разрыв в ткани мира, связывая ваше местоположение с постоянным кругом телепортации, находящимся где-то на вашем же плане. Шагнув, вы можете перемещаться от одного круга к другому. В качестве элемента исполнения ритуала вы должны сделать набросок круга 3-метрового (10-футового) диаметра редкими мелками и чернилами. Этот временный круг телепортации должен в точности соответствовать постоянному кругу телепортации в месте вашего назначения. Он исчезает в конце продолжительности действия портала.

При завершении этого ритуала совершите проверку Магии. Результат определяет продолжительность, в течение которой портал остаётся открытым.

Результат проверки Магии	Время действия портала
19 или ниже	1 раунд
20—39	3 раунда
40 или выше	5 раундов

Вы можете использовать в качестве исходной точки этого ритуала постоянный круг телепортации, внося незначительные временные модификации. Это уменьшает стоимость до 50 зм на компоненты и предоставляет вам бонус +5 к проверке Магии.

Пока портал открыт, любое существо, вступающее в круг в исходной точке, мгновенно появляется в другом месте вместе с тем, что оно держит или несет. Существо может даже закончить остальную часть своего хода. Открытый портал может использовать любое количество существ любого размера; единственное ограничение — количество, которое может достичь круга, прежде чем его действие закончится.

Любой, стоящий около любого из концов портала, может увидеть затуманенное видение круга телепортации на другом конце связки, а также окружающую среду в 18 метрах (60 футах) за его пределами. По сути всё в месте назначения в пределах этой видимой области покрыто слабо ограничивающей видимость местностью, и область за пределами видимой полностью затуманена (естественно, порталы, которые держатся дольше, дают вам лучшую возможность изучить место, в которое вы идёте, прежде чем вы вступите в круг). Эффекты окружающей среды на одном конце связки не действуют на другом конце.

В большинстве крупных храмов, важных гильдий волшебников и больших городов есть постоянные круги телепортации, каждый из которых имеет уникальный набор магических символов, выгравированных или инкрустированных на земле. Точная последовательность символов имеет важное значение, потому что вы должны воспроизвести её, если хотите открыть ведущий туда портал. Символы не сложнее для запоминания, чем письмена или числа. Вы можете использовать Связанный Портал с любым постоянным кругом телепортации, последовательность символов которого вы знаете. Когда вы изучаете этот ритуал, ваш Мастер сообщает вам как минимум две таких последовательности. В ваших путешествиях и исследованиях вы, несомненно, узнаете больше.

Этот ритуал может перенести вас в мире куда угодно, но не сможет перебросить вас на другие планы. Достаточно мощная магия оберега, вроде ритуала Запрет, может блокировать ритуал телепортации. Если пункт назначения защищён подобным оберегом, вы узнаёте об этом, как только начинаете ритуал, так что вы можете прервать ритуал и не расходовать никаких компонентов.

Связь с природой

Общаясь с духами земли, вы точно знаете, где найти продовольствие, защиту или подсказку к местоположению вещи, которую вы ищете.

Уровень: 6
Категория: Предсказание
Время: 30 минут
Длительность: 10 минут
Стоимость компонентов: 140 зм
Рыночная цена: 360 зм
Ключевой навык: Природа

Общаясь с первородными духами природы, вы можете изучить множество фактов о том, что вас окружает (в пределах 1,5 км (1 мили) от вас). Вы можете задать количество вопросов, основанное на результате вашей проверки Природы, об особенностях ландшафта, растениях, минералах, источниках воды, существах и других аспектах вашего окружения.

Результат проверки Природы	Количество вопросов
9 или ниже	Один
10—19	Два
20—29	Три
30—39	Четыре
40 или выше	Пять

Первородные духи, с которыми вы связываетесь, честны, но иногда могут быть изворотливы. На большинство вопросов они отвечают «да» или «нет». Изредка духи вдаются в подробности, но когда они делают это, их ответы загадочны.

Сделать целым

Когда вы заканчиваете ритуал, дубовая дверь становится целой и невредимой, словно Ортен Яростный не разломал её только что с убийственным блеском в глазах. Это наименьшее, что вы можете сделать после того, как устроили на постоялом дворе засаду на печально известного варвара.

Уровень: 1
Категория: Исследование
Время: 10 минут
Длительность: Постоянная
Стоимость компонентов: Особая
Рыночная цена: 50 зм
Ключевой навык: Магия (без проверки)

Отдельный объект, способный поместиться в куб с длиной ребра 3 метра (10-футовый куб), полностью восстанавливается. Стоимость компонентов — 20 процентов от стоимости предмета. В случаях, когда вы пытаетесь восстановить предметы, стоимость которых нигде не описана, её устанавливает Мастер.

Сделка с мастером знаний

За существенное подношение вам предоставляется краткая аудиенция у мощной сущности, обладающей информацией, которую вы ищете.

Уровень: 22
Категория: Предсказание
Время: 8 часов
Длительность: Особая
Стоимость компонентов: 13 000 зм
Рыночная цена: 65 000 зм
Ключевой навык: Религия

Кропотливым исследованием и подготовкой вы готовите ценное подношение для мощной экстрапланарной сущности вроде ангела, полубога, демона или дьявола. Ваше подношение даёт вам аудиенцию с сущностью, появляющейся в виде призрачного образа, который нельзя атаковать и с которым нельзя физически взаимодействовать. Вы должны преуспеть в испытании навыков для получения от этой сущности желаемой информации. Вы получаете бонус +1 к проверкам навыка, сделанным в вызове для навыка, на каждые 10 единиц вашего результата проверки Религии (+1 для результата 10, +2 для результата 20, +3 для результата 30 и так далее). Это испытание может быть против Обмана, Переговоров или Запугивания — в зависимости от существа.

В отличие от ритуалов, дающих загадочные ответы (Консультация Оракула) или ограниченные возможности (Консультация Мистического Мудреца), ритуал Сделка С Мастером Знаний обеспечивает контакт с существом, которое искренне может быть информативным и полезным, если вы убедите его помочь. Сущность начинает с нейтрального состояния — заинтригованная подношением и желающая вас выслушать. Но у сущности есть свои дела, и её характер может наложить свой след на информацию и советы, которые она даст.

Когда вы заканчиваете ритуал, вы можете определить до восьми других участников ритуала, которые также смогут говорить с сущностью и вносить свой вклад в испытание навыков. Каждый из них получает такой же бонус к проверкам навыков, что и вы.

Секретная страница

Вы смеетесь сквозь выбитые зубы. Тот, кто прикидывается герцогом, может найти ваш журнал, но он никогда не увидит то, что вы там написали.

Уровень: 1
Категория: Оберег
Время: 10 минут
Длительность: Постоянная
Стоимость компонентов: 10 зм
Рыночная цена: 50 зм
Ключевой навык: Магия

Вы защищаете письмена, чтобы их не могли прочесть другие. Использование этого ритуала защищает одну страницу (максимум 250 слов). Вы делаете так, что страницы словно бы не существует, заставляя всех, кроме вас, игнорировать её; наличие страницы блокировано от разума читателя. Вы можете вместо этого пожелать заполнить страницу ложными письменами, которые вы воспроизводите перед исполнением ритуала. Другие читатели видят ложный текст, а не реальный.

Когда вы исполняете ритуал, совершите проверку Магии с бонусом +5. Этот результат станет Сложностью для проверки Внимательности, совершённой чтобы заметить скрытые письмена (читатели используют пассивную Внимательность, если не ищут скрытый текст целенаправленно).

RAVEN MIMURA

Секретный сундук Леомунда

Украшенный железом и серебром сундук перед вами исчезает из виду.

Уровень: 6
Категория: Исследование
Время: 10 минут
Длительность: Пока не будет отменена
Стоимость компонентов: 140 зм, плюс фокусировка, стоящая 200 зм
Рыночная цена: 360 зм
Ключевой навык: Магия (без проверки)

В качестве элемента освоения этого ритуала вы должны создать или заполучить сундук, несущий на себе магический рисунок, и в корпус сундука следует встроить объект, имеющий для вас персональное значение. После того как сундук готов, вы можете хранить его там, где пожелаете. Исполнение этого ритуала вызывает сундук из этого места туда, где вы находитесь, вместе со всем его содержимым. Когда сундук рядом с вами, вы можете удалять или добавлять в него объекты (ограничиваясь лишь его естественными размерами). В любой момент после его призывания вы можете отправить его обратно в его предыдущее местоположение.

Исследователи используют этот ритуал, чтобы гарантировать, что у них будет достаточное хранилище для припасов или чтобы легче вывезти сокровища из подземелья. Если сундук когда-либо потеряется или будет уничтожен, вы должны создать новый, прежде чем сможете исполнять этот ритуал снова.

Фокусировка: Сундук, стоящий как минимум 200 зм.

Стенопроход

В непроницаемой стене Крепости Калданис открывается разлом, расчищая твёрдый камень в проход, словно это откидной полог палатки. «Заходите», — говорит ваш проводник. — «У нас мало времени, прежде чем они заметят эту уловку... или она накроет нас».

Уровень: 12
Категория: Исследование
Время: 10 минут
Длительность: 1 минута
Стоимость компонентов: 1 000 зм
Рыночная цена: 2 600 зм
Ключевой навык: Магия

Вы создаёте проход сквозь любой твёрдый материал. Вы выбираете ориентацию прохода относительно поверхности, которой вы касаетесь. Проход — 1 клетка в ширину и высоту. Проход может быть глубиной в количество клеток, равное вашему результату проверки Магии, разделённому на 5. Этот ритуал не скрывает проход ни от кого и не может запретить кому-либо войти в него. Существо внутри прохода, когда он закрывается, получает 5к10 урона и выталкивается к ближайшему концу прохода. Этот ритуал не затрагивает структурную целостность пещеры или стены; проход — завихрение пространства, а не фактическое смещение материи.

Стук

Синий светящийся ключ появляется перед дверью и исчезает внутри неё. Дверь на мгновение вспыхивает янтарным светом, а затем отпирается.

Уровень: 4
Категория: Исследование
Время: 10 минут
Длительность: Мгновенная
Стоимость компонентов: 35 зм, плюс 1 исцеление
Рыночная цена: 175 зм
Ключевой навык: Магия

Ритуал Стук позволяет вам открыть одну запертую дверь, сундук, ворота или другой объект. Он срабатывает даже против проходов, запечатанных ритуалом Магический Замок, или дверей, защищенных задвижками и запорами, находящимися на противоположной стороны, вне пределов досягаемости. Вы должны поразить все запоры на запертом объекте, чтобы отпереть его. Вы совершаете одну проверку Магии на замок, засов, магический замок или подобный запор. Объект, который вы отпираете, не открывается автоматически; вы всё равно должны открыть его сами после того, как его отопрёт ритуал.

Совершите проверку Магии с бонусом +5 вместо проверки Воровства, чтобы открыть замок или запор (для описания Сл смотрите навык Воровство, страница 183). Чтобы уничтожить засовы или запоры, до которых вы обычно не можете достать, вы должны преуспеть в проверке Магии со Сл 20.

Если вы успешно используете этот ритуал против прохода, защищённого Магическим Замком, вы уничтожаете Магический Замок, и его эффект заканчивается.

Теневая прогулка

Армия виконта в полудне марша, и она опередит вас у Фернвика. Ну, или может опередить. Тени вытягиваются, пока не драпируют всё, по чему вы ступаете, позволяя теням удлинять ваши шаги.

Уровень: 12
Категория: Исследование
Время: 1 час
Длительность: 8 часов
Стоимость компонентов: 500 зм
Рыночная цена: 2 600 зм
Ключевой навык: Магия (без проверки)

Вы и ваши союзники идёте сквозь тени, протянувшиеся из Царства Теней, давая странные различия с расстоянием в вашем царстве и позволяя путешествовать быстрее. Умножьте вашу сухопутную скорость путешествия на 5 на время действия ритуала. Этот ритуал функционирует только в мире природы.

Тишина

Напрягая и свое терпение, и свои острые уши, вы ничего не слышите в личной палате герцога. Именно поэтому вы столь удивлены, когда видите герцога, смело вступив в неё.

Уровень: 1
Категория: Оберег
Время: 10 минут
Длительность: 24 часа
Стоимость компонентов: 30 зм
Рыночная цена: 75 зм
Ключевой навык: Магия (без проверки)

Вы защищаете одну комнату (или область вспышки 4) от подслушивания. Существа, пытающиеся снаружи услышать что-либо в защищённой области, получают штраф -10 к своим проверкам Внимательности.

Удалить несчастье

Вы уничтожаете проклятие, зачарование или безумие, сокрушившее вашего товарища.

Уровень: 8
Категория: Восстановление
Время: 1 час
Длительность: Мгновенная
Стоимость компонентов: 250 зм
Рыночная цена: 680 зм
Ключевой навык: Целительство

Удалить Несчастье отменяет один эффект, действующий на субъекта. Ритуал может удалять проклятья, эффекты вроде зачарования и доминирования, и эффекты страха, замешательства, безумия, полиморфа и окаменения. Все эффекты проклятья или другого эффекта заканчиваются.

Этот ритуал физически сказывается на его получателе; при использовании на раненом персонаже, он может даже убить его. После завершения этого ритуала совершите проверку Целительства, используя уровень эффекта, который вы пробуете удалить (или уровень существа, причинившего эффект) в качестве штрафа к этой проверке. Результат указывает на количество урона, получаемого персонажем. Если персонаж выживет, этот урон можно излечить как обычно.

Результат проверки Целительства	Эффект на цель
0 или ниже	Смерть
1—9	Урон, равный максимальным хитам цели
10—19	Урон, равный половине максимальных хитов цели
20—29	Урон, равный четверти максимальных хитов цели
30 или выше	Никакого урона

Вы можете использовать этот ритуал на нежелающем субъекте (обычно — на бывшем союзнике, находящемся под влиянием некоего врага), но вы должны удержать его на месте. Если вы знаете, что ваш субъект страдает от нескольких эффектов, вы должны выбрать, который будет удалён этим ритуалом. Иначе он воздействует на один эффект, о котором вы знаете. Вы узнаёте уровень несчастья когда начинаете исполнять ритуал, и можете отказаться от его исполнения, не расходуя никаких компонентов (например, если вы решите, что несчастье слишком мощно, чтобы вы могли его удалить).

Устойчивость к стихиям

Ни резкий холод, ни жгучая жара более вас не беспокоят. Вы путешествуете в Арктике или в пустыне столь же комфортно, как и в умеренном климате.

Уровень: 2
Категория: Исследование
Время: 10 минут
Длительность: 24 часа
Стоимость компонентов: 20 зм
Рыночная цена: 100 зм
Ключевой навык: Магия или Природа (без проверки)

Ритуал Вынести Элементы позволяет вам определить до пяти участников ритуала, включая вас, которые будут игнорировать штрафы, связанные с крайностями немагической погоды.

Существа под воздействием не переносят никаких болезненных эффектов от окружающих их температур от -45 до 60 градусов Цельсия (–50 — 140 по Фаренгейту), и снаряжение существ тоже защищается от разрушительных действий этих температур и осадков.

ПЛЕЙТЕСТЕРЫ

Aaron Moronez, Aaron Schrader, Aaron Slotness, Adam Colby, Adam Sweitzer, Adam Wojtowecz, Adrienne Mays, Alan Best, Albert Ward III, Alexander Kevin, Alexander Kiedrowicz, Algon Buechler, Allen Drees Jr., Amber Taylor, Andrew Bourne, Andrew D'Agostino, Andrew Finch, Andrew Garbade, Andrew Gately, Andrew Grimberg, Andrew Harasty, Andrew Miles, Andrew Moore, Andrew Watring, Andy Collins, Andy Lewis, Andy Reichert, Andy Scholman, Ann Troll, Arjen Laan, Arthur Doler, Barbara Cowman, Bard Lower, Bart Carroll, Bart Miller, Benjamin Harris, Benjamin Roberts, Benjamin Zimmermann, Benton Little, Bernardo Stokes, Bernd Mueller, Bill "Quill" McQuillan, Bill Benham, Bill Slavicsek, Bob Deas, Bob Rarik, Bobby Pearsall, Brad McWilliams, Brad Shugg, Brad Street, Brad Titus, Brandon Bozzi, Brandon Gehrke, BreeAnn Vosberg, Brenda Allen, Brent Michalski, Brett Stolle, Brian Benoit, Brian Booker, Brian Cortijo, Brian Farmer II, Brian Gilkison, Brian Gray, Brian Hon, Brian Jenison, Brian Mackey, Brian Martin, Brian Schoner, Bricio Rodriguez, Bruce Cordell, Bruce Jacobs, Bruce Story, Bryan Flores, Bryan Leclair, Bryant Kingry, Cal Moore, Cameron Curtis, Cameron Logan, Candy Tran, Cara Franks, Carter Wyatt, Cary Bishop, Cary Suter, Casey Hoch, Cassie Crawford, Cedric Atizado, Chad Swenson, Charles Allen, Charles Arnett, Charles Hickey, Charles Lang, Charles Speece, Charles Wartsbaugh, Chef Jannuzzi, Chet Silvers, Chisa Puckett, Chris Ballowe, Chris Corbett, Chris Gardiner, Chris Hernandez, Chris Kiritz, Chris Salter, Chris Sims, Chris Tulach, Chris Vinje, Chris Wakelin, Chris Westemeier, Chris Wilkes, Chris Youngs, Christen Sowards, Christian Alipounarian, Christian Busch, Christian Chaney, Christopher Dolunt, Christopher Groves, Christopher Hoffman, Christopher Humphries, Christopher Lindsay, Christopher Pasold, Christopher Perkins, Christopher Sparke, Christopher Ward, Christopher Wright, Chuck Arnett, Cody Judkins-Murphey, Colin Moulder-McComb, Colleen Simpson, Colton Hoerner, Conall O'Brien, Cormac Russel, Corwin Avy, Cory Brosnan, Cory Hughes, Courtney Stevenson, Craig Campbell, Craig Wright, Creighton Broadhurst, Crystal Babcock, Curt Gould, Curt Johann Steckhan, Curtis Rueden, Dagob ten Wolde, Damon Bishop, Daneen McDermott, Daniel Canper, Daniel Checchi, Daniel Sanford, Darin Briskman, Darrel Dunning, Darrell Impey, Darren Martin, Dave Russell, David Blackwell, David Christ, David Ferrell, David Guerrieri, David Kerscher, David LaMacchia, David Liliefeldt, David Napack, David Nikdol, David Noonan, David Pogue, David Smith, David Williams, David Yale, Dennis Worrell, Derek Fails, Derek Neff, Derek Schubert, Devin Low, Didier Monin, Dimas Jimenez, Dominic Hamer, Don Early, Don Frazier, Donovan Hicks, Doug Gewin, Doug La Vigne, Doug Wheeler, Ed Podsiad, Ed Stark, Edward Grant, Edward Morrow, Edward Neighbour, Elizabeth Decker, Elizabeth Merwin, Elliot Parkhurst, Eric Boughton, Eric Brittain, Eric Burk, Eric Cline, Eric Haddock, Eric Heath, Eric Kjellman, Eric Menge, Eric Moore, Erich Borchardt, Erin M. Evans, Ernest Britton III, Evan Louscher, Eve Forward, Eytan Bernstein, Farrell Hopkins, Francesco Mangiarauna, Francisco Gray, Fred Sarkis, Freek Giele, Galen Ciscell, Garin Dadson, Garth Hale-Hodgson, Gary Adkison, Gary Affeldt, Gary Simon Jr., George Smith, George Stafford, Gibbons Franks, Gordon Holcomb, Graeme Davis, Greg Bartholomew, Greg Bilsland, Greg Collins, Greg Marks, Gregg Peevers, Gregory Brooks, Gregory Marques, Gregory Martel, Gwendolyn Kestrel, Hannu Haavisto, Hans Zimmermann, Heidi Pritchett, Henry Link II, Henry Woolsey, Hollis Lau, Ian Hardin, Ian McHugh, Ian Newborn, Ian Richards, Ian Simpson, Jacob Bonnett, James Agg, James Boyle II, James Crook, James Dempsey, James Duncan, James Durchenwald, James Hamblin, James Johnson, James Ryan, James Wyatt, Jared Farnsley, Jason Andersen, Jason Babcock, Jason Bickal, Jason Crognale, Jason Davis, Jason Farmer, Jason Feldhake, Jason Greene, Jason Hall, Jason Hrabi, Jason Lakoduk, Jason Myatt, Jason Ross, Jason Starin, Jason Stypinski, Jason Swanson, Jay Button, Jay Sheridan, Jean-Philipe Chapleau, Jeff Clare, Jeff Grubb, Jeff Quick, Jefferson Hyde, Jefferson L. Dunlap, Jeffery Dobberpuhl, Jeffery Terrill, Jeffrey Kreutz, Jeffry Clarke, Jen Alex, Jen Page, Jennifer Clarke-Wilkes, Jennifer Impey, Jennifer Overton, Jennifer Tatroe, Jeremy Crawford, Jeremy Green, Jeremy Kim, Jeremy Patrick, Jeremy Puckett, Jeremy Vosberg, Jeremy Williams, Jermone Farnsley, Jerry Aunspaw, Jesse Decker, Jesse Kindwall, Jesse Stratton, Jessica Blair, Jessica Iglehart, Jim Butzberger, Jim Hutcheson, Jim Turkowski, Jimmy Ainsworth, Joanna Chaney, Joanne Pender, Joby Walker, Jodi Murschel, Joe Cari, Joe Jannuzzi, Joe Swarner, Joe Terrenzio, Joel Kurlan, Joerg John, John Bonneau, John du Bois, John Foye Jr., John Grant, John Hanna, John Heaton, John Jones, John Kozar, John LeDonne, John Pascoe, John Rogers, John Ruff, John Wilkins, John Zamarra, Jon Cimuchowski, Jon Dobbie, Jon Machnicz, Jon Naughton, Jon Sedich, Jon Stevens, Jon Thompson, Jon Wear, Jonathan Culler, Jonathan Fish, Jonathan Pumphrey, Jonathan Tweet, Joonas Sahramaa, Jordan Deal, Jose Mercado, Joseph Bright, Joseph Guerrera, Joseph Jolly, Joseph LaMothe, Joseph Schulte, Joseph Strait, Josh Farnsley, Josh Roberts, Joshua Sipos, Jukka Sarkijarvi, Julia Martin, Julie Woolsey, Justin McGuire, Justin Muir, Katherine Fairbanks, Katherine Schubert, Keely Dolan, Keith Baker, Keith McAleer, Keith Symcox, Keith Tatroe, Keith Watson, Kelly Hoesing, Kelly Olmstead, Kelly Raynor, Kelsey Rueden, Kelsi Rarik, Ken Sams, Kenneth Goad, Kenneth Marshall, Kenneth McRowe, Kerrie Peacock, Kevin Barnsley, Kevin Downey, Kevin Lawson, Kevin Myers, Kevin Schmitt, Kevin Tatroe, Kevin Tiskja, Kierin Chase, Kimberly Anglace, Kipp Lightburn, Kolja Liquette, Konrad Brandemuhl, Lawrence Haskell, Lee Burton, Lee Thomas, Leonard Logan, Leslie Erwin, Lewis McLouth, Linae Foster, Lindsay Mohandeson, Lisa Gordon, Liz Schuh, Logan Bonner, Luc MacArthur, Lucas Wilson, Ludovic Tirtiaux, Lynn Register, Malima Wolf, Marc Russell, Mark Holdforth, Mark Jessup, Mark Jindra, Mark Knobbe, Mark Porter, Mark Somers, Mark Wheelhouse, Mark Whittaker, Marko Westerlund, Marsha Hillman, Martin Durham, Mary Toms, Mat Smith, Mathew Voster, Mathiew Booth, Matt Eddleman, Matt Howland, Matt Tabak, Matt Tyler, Matt Walters, Matthew Fuchs, Matthew Hoyt, Matthew Lund, Matthew McKitrick, Matthew Meyer, Matthew Morrissette, Matthew Sanders, Matthew Seidl, Matthew Sernett, Matthew Swetnam, Matthew Varrette, Matthew Vignan, Maureen Honore, Melanie Neumuller, Michael Adair, Michael Born, Michael Broby, Michael Brock, Michael Deal, Michael Donais, Michael Dunlap, Michael Ericson, Michael Eshleman, Michael Feuell, Michael Gersztenkorn, Michael Johnson, Michael Lang, Michael Maenza, Michael Mockus, Michael Nichols, Michael Peacock, Michael Ruble, Michael Shea, Michael Simon, Michael Tedin, Michael Turian, Michael Wells, Michael Wood, Michele Carter, Michelle Brunes, Michelle LaBolle, Mike Barnes, Mike Fehlauer, Mike Hawkins, Mike Lescault, Mike Mearls, Mike Mohandeson, Mikko Laine, Milton Eng, Mons Johnson, Morgan Shepherd, Morschel Marcel, Murry McEntire, Nate Heiss, Nathan Barse, Nathan Hancock, Nathanael Christen, Neil Harkins, Neil Lance, Neil Topel, Neil Wright, Nicholas D'Agostino, Nicholas Impey, Nicholas Tulach, Nick Pierce, Nickey Barnard, Nigel Evans, Nina Moelker, Orren Grushkin, Osian ap Glyn, Osmond Chen, Patricia Baratta, Patrick Ellis, Paul Bazakas, Paul Casagrande, Paul Clinkingbeard, Paul Embry, Paul Hughes, Paul James, Paul Kulbitski, Paul McAinsh, Paul McCombs, Paul Sottosanti, Pete Sims, Peter Diggins, Peter Lee, Peter Schaefer, Philip Benson, Phillip Bonder, Pierre van Rooden, Pieter Sleijpen, Rachel Jones, Randall Davis, Ray Wells, Rebecca Voster, Reid Schmadeka, Renout van Rijn, Rhonda Wiese, Rich Redman, Richard Baker, Richard Brown, Richard Garfield, Richard Grogan, Richard Hudson, Richard Marflak, Richard Mickwee II, Richard Robinson, Richard Tefertiller Jr., Rick Brill, Rick Erwin, Rick Osborne, Ricky Mink, Rob Dalton, Rob Dunbar, Rob Heinsoo, Rob Lightner, Rob Watkins, Robert Altomare, Robert Bonnett, Robert Gill, Robert Gutschera, Robert Keene Jr., Robert Little, Robert Mahoney, Robert Moulton, Robert Wiese, Robert Wills, Robin MacPherson, Robin Mitra, Rodney Thompson, Roger Roberts, Roger Smith, Roland Volz, Rolando Gomez, Ron Foster, Ron Franke, Ron Janik, Ron Purvis, Ronald Frye, Ross Rushing II, Russell Olmstead, Russell Taylor, Russell Warshay, Ryan Brown, Ryan Cline, Ryan Richardson, Ryan Whelan, Rydia Vielehr, Sam E. Simpson Jr., Sampo Haarlaa, Samuel Santos, Samuel Weiss, Sara Girard, Sarah Clare, Sarah Tilson, Sarin Tatroe, Sawyer Bernath, Scott Benfield, Scott Decoursey, Scott Rosenkranz, Scott Rouse, Scott Smith, Sean Banks, Sean Croyle, Sean Dawson, Sean Hillman, Sean Lambert, Sean Molley, Shawn Blakeney, Shawn Merwin, Shawn Morris, Shawn Robbins, Shayne Schelinder, Shelly Mazzanoble, Sid Moulton, Silas Cline, Solomon Douek, Spring Koch, Stacy Longstreet, Stanl, Stanley Heston Jr., Stephen Baker, Stephen Black, Stephen Buckler, Stephen D'Agostino, Stephen Hagan, Stephen Mumford, Stephen Radney-MacFarland, Stephen Schubert, Steve Bogart, Steve Burnage, Steve Chamberlin, Steve Hipplehauser, Steve Kramer, Steve Re, Steve Warner, Steve Winter, Steve Wolbrecht, Steven Conforti, Steven Cook, Steven Montano, Stevie Hipplehauser, Sue Powell, Susan Morris, Susan Threadgill, Tamela Bangs, Teeun Medas, Teos Abadia, Terence Thambipillai, Thomas Cadwell, Thomas Christy, Thomas John, Thomas Neville, Tim Bruhn, Tim Harr, Tim Hill, Tim Sech, Timothy Houle, Timothy Stack II, Timothy Wolcott, Toby Latin-Stoermer, Todd Ammerman, Todd Iglehart, Tom Kee, Tom LaBolle, Tom Mullenger, Toni Brill, Toni Stauffer, Torry Steed, Traci Farnsley, Travis Petkovits, Travis Woodall, Trevor Doll, Trevor Kidd, Trevor Taylor, Tyson Moyer, Vernon Vincent, Vincent Price, Walter Johnson, Ward van Oosterom, Wayne Sheppard, Will Dover, William Burger Jr., William Keltner, William McConahy III, William Morrow, William Sarazin, Witney Williams, Yannik Braal, Yoerik de Voogd, Yvan Boily, Zephreum Humphreys, and all the people who attended D&D Experience 2008.

Special Thanks to Chris Tulach

АЛФАВИТНЫЙ УКАЗАТЕЛЬ

автоматическое попадание или промах 276
Акробатика, навык 180
акробатический трюк (проверка навыка) 180
Астральное Море 188
астральные бриллианты 212
атака в броске 286
атакующие таланты 15
атакующий (роль персонажа) 16
Атлетика, навык 181
базовая механика 11
бег 286
ближайшее существо или клетка 273
ближний талант 56
ближняя атака 271
боевое превосходство 279
божества 20
болезнь, лечение 185, 305
Большой размер 282, 284, 285
бонус владения 219
бонусы атаки 274
бонусы и штрафы 275
бросок атаки 26, 273
  для таланта 57
бросок урона 276
верховые животные и транспорт 222, 261
вехи 259
взаимодействие (при проверке навыка) 179
взлом замка (проверка навыка) 183
виды урона 276
внешность персонажа 24
Внимательность, навык 182
воинский источник силы 54
воинское оружие 215, 218, 219
воины и рукопашное оружие 74
волна (зона действия) 272
Воля, защита 274
Воровство, навык 183
временные хиты 293
вспышка (зона действия) 272
вставание 287
встречная проверка 178
вторичная атака 59
второе дыхание 287
выбрать 10 (проверка навыка) 179
выжидание 287
Выносливость, навык 183
вынужденное движение 285
высвобождение 287
высвобождение из захвата (проверка навыка) 180, 181
высвобождение из пут (проверка навыка) 180
высококачественные доспехи 212
высококритичное (свойство оружия) 216
выставление охраны 263
героический этап 28
Гигантский размер 282, 284, 285
глухая оборона 288
группы оружия 215
Дальний Предел 185, 186
дальнобойная атака 270
дальнобойное оружие 215, 219
дальнобойный талант 56
дальность (атаки) 272
дальность (оружия) 219
движение по диагонали 283
движение по суше 260
двойное движение 284
двуручное оружие 215
действие движения 267
диагональное движение 283
длительность 278
дополнительное (свойство оружия) 217
доспехи из шкур 212, 214
досягаемость (свойство оружия) 217
драгоценные камни и украшения 212
духовные черты 192
духовный источник силы 54
единицы действия 259, 288
  и продолжительный отдых 263
  и пути совершенства 53
единицы опыта 259
жрецы и боги 61
занятые клетки 283, 284
Запугивание, навык 186
зарядка (свойство оружия) 217
захват 288
защитник (роль персонажа) 16
зелья, создание 312
знание магии (проверка навыка) 185
Знание Улиц, навык 185
зона 59
зона действия 272
зональная атака 271
зональный талант 57
зрение и свет 261
иллюзорный эффект, распознавание 188
импровизированное оружие 215
индивидуальность персонажа 23
инструменты 56
  волшебные палочки 89, 120, 236
  жезлы 119, 238
  посохи 89, 240
  символы веры 105, 133, 241
  сферы 89, 243
использование таланта 290
испытание навыков 179, 259
История, навык 185
источники света 262
  и Скрытность 188
источники силы, другие 54
исцеления 293
Класс Доспеха 274
классовые навыки 178
классовые черты 192
ключевые слова 55
книга заклинаний 88
книги ритуалов и свитки 298
кожаный доспех 212, 214
кольчуга 213, 214
компоненты ритуала 300
контроллер (роль персонажа) 16
кость урона 219, 276
критическое попадание 276, 278
Крошечный размер 282
лазание (проверка навыка) 181
лазание по карманам (проверка навыка) 189
латные доспехи 213, 214
лёгкий доспех 212
лёгкий щит 214
лёгкое метательное (свойство оружия) 217
лечение болезни (проверка навыка) 189
лечение умирающего 295
лидер (роль персонажа) 16
линия воздействия 273
линия обзора 273
ловкость рук (проверка навыка) 183
магические предметы, определение 223
магический источник силы 54
магический предмет, создание 303
Магия, навык 185, 300
максимум хитов 293
Маленький размер 38, 217, 220, 282
маленькое (свойство оружия) 217
малое действие 267
манеры персонажа 24
мастерское знание 180
местность 261
мировоззрение 19
монеты и валюта 212
мультиклассовые черты 192, 208
натиск 290
небоевые сцены 259
невидимость 281
нежить 188
немедленное действие 268
неограниченные таланты 15, 54
неосязаемая награда 260
неосязаемость 278
Обман, навык 186
обнаружение магии (проверка навыка) 185
обращение с животным (проверка навыка) 187
обычное знание 179
оглушение существ 295
ограничивающие видимость клетки 281
Огромный размер 282, 284, 285
одноручное оружие 215
оживление мертвеца 308
округление (базовое правило) 11
окружение 285
оружие и размер 220
отключение ловушки (проверка навыка) 183
отличное укрытие 280
падение 284
паладины и божества 133
пассивные проверки 179
  Внимательности 182
  Проницательности 187
первая помощь (проверка навыка) 189
Переговоры, навык 186
переноска, подъём и перетаскивание 222
персональная дальность 273
письменность 25
пища, питьё и постой 222
плавание (проверка навыка) 181
подготовка действия 290
поддержание (таланта) 59, 278
Подземелья, навык 186
подсчёт расстояния 273
подтягивание, толкание и сдвигание 285
показатели защиты 274
покров 281
ползание 291
полный покров 281
помощь союзнику 291
порталы, использование 304, 308, 312
порядок инициативы 267, 287, 290
посеребренное оружие 220
походный порядок 261
превосходное оружие 215, 218, 219
предыстория персонажа 24
препятствия (для перемещения) 284
привал 263
приёмы 15
Природа, навык 186, 300
проверка знаний о чудовищах 180
проверка навыка 26, 178
проверки знаний 179
проверки, совершение 25
провоцированная атака 291
провоцированное действие 268
продажа снаряжения 220
продолжительный отдых 263
продолжительный урон 278
Проницательность, навык 187
простое оружие 215, 218, 219
пространство 282
протискивание 291
прыжки (проверка навыка) 182
равновесие (проверка навыка) 180
размер и оружие 220
ранение 293
расовые черты 192
расстояние, подсчёт 273
расходуемые предметы 226, 255
раунд 266
раунд неожиданности 267
Реакция, защита 274
регенерация 293
результаты атаки 275
Религия, навык 188, 300
ресидуум 225, 300
рукопашная атака 270
рукопашное оружие 215, 218, 219
рукопашное оружие и воины 74
рукопашный талант 56
свободное действие 267
скорость (сухопутная) 261
скорость 283
Скрытность, навык 188
Сложность 178
сложность поломки или разрыва 262
снижение урона от падения (проверка навыка) 181
снятие постоянных эффектов 315
собирательство (проверка навыка) 186, 187
совершение проверок 25
совершенное мультиклассирование 209
созидание 59
сокровище 260
сон и пробуждение 263
сопротивляемость 276
соседние (смежные) клетки 273
состояния 277
спасброски 279
спасбросок от смерти 295
стандартная атака 292
стандартное действие 267
стандартный набор значений характеристик 17
стена (зона действия) 272
Стихийный Хаос 185
Стойкость, защита 274
Страна Фей 185
сумеречное зрение 262
таланты на день 15, 54
таланты на сцену 15, 54
телепортация 286
тёмное зрение 262
темнота 262
тканевый доспех 212, 214
требования (таланта) 57
триггер 268
труднопроходимая местность 284, 285, 292
тусклый свет 262
тяжёлое метательное (свойство оружия) 217
тяжёлый доспех 212
тяжёлый щит 214
удар милосердия 292
укрытие 280
универсальное (свойство оружия) 217
урон, продолжительный 278
условие использования (таланта) 57
уязвимость 276
фазирование 286
характеристик, модификаторы 17
характеристик, проверки 26
характеристики, генерация значений 17
хиты 293
ход 266
хождение пешком 292
Царство Теней 185
Целительство, навык 189, 300
цель 272
  таланта 57
цены (магических предметов) 223
черты героического этапа 193
черты замены талантов 209
черты, определяющие класс 208
черты эпического этапа 206
черты этапа совершенства 202
чешуйчатый доспех 213, 214
шаг 292
экспертное знание 180
эпический этап 22
этап совершенства 28
языки и письменность 25
яркий свет 262
ячейки предметов 224

DUNGEONS & DRAGONS — Лист персонажа

Имя игрока

Имя персонажа | Уровень | Класс | Путь совершенства | Эпическое предназначение | Опыт

Раса | Размер | Возраст | Пол | Рост | Вес | Мировоззрение | Вера | Команда или другая организация

ИНИЦИАТИВА
ЗНАЧЕНИЕ | ЛОВ | 1/2 УР. | ИНОЕ
Инициатива
УСЛОВНЫЕ МОДИФИКАТОРЫ

ЗАЩИТЫ
ЗНАЧЕНИЕ | ЗАЩИТА | 10 + 1/2 УР. | ДОСПЕХ/ ХАРАК | КЛАСС | ЧЕРТА | УЛУЧ. | ИНОЕ | ИНОЕ
КД
УСЛОВНЫЕ МОДИФИКАТОРЫ

ДВИЖЕНИЕ
ЗНАЧЕНИЕ | БАЗОВАЯ | ДОСПЕХ | ПРЕДМЕТ | ИНОЕ
Скорость (Клетки)
ОСОБОЕ ПЕРЕМЕЩЕНИЕ

ХАРАКТЕРИСТИКИ
ЗНАЧЕНИЕ | МОД.ХАР. | МОД +1/2 УР.
СИЛ Сила
ТЕЛ Телосложение
ЛОВ Ловкость
ИНТ Интеллект
МДР Мудрость
ХАР Харизма

ЗАЩИТА | 10 + 1/2 УР. | ХАРАК | КЛАСС | ЧЕРТА | УЛУЧ. | ИНОЕ | ИНОЕ
СТОЙ
УСЛОВНЫЕ МОДИФИКАТОРЫ

ЗАЩИТА | 10 + 1/2 УР. | ХАРАК | КЛАСС | ЧЕРТА | УЛУЧ. | ИНОЕ | ИНОЕ
РЕАК
УСЛОВНЫЕ МОДИФИКАТОРЫ

ЗАЩИТА | 10 + 1/2 УР. | ХАРАК | КЛАСС | ЧЕРТА | УЛУЧ. | ИНОЕ | ИНОЕ
ВОЛЯ
УСЛОВНЫЕ МОДИФИКАТОРЫ

ЧУВСТВА
ЗНАЧЕНИЕ | ПАССИВНОЕ ЧУВСТВО | БАЗОВОЕ | БОНУС НАВЫКА
Пасс. внимательность 10 +
Пасс. проницательность 10 +
ОСОБЫЕ ВИДЫ ЧУВСТВ

АТАКИ
ХАРАКТЕРИСТИКА:
БОНУС АТАКИ | 1/2 УР. | ХАРАК | КЛАСС | ВЛАД. | ЧЕРТА | УЛУЧ. | ИНОЕ
+
ХАРАКТЕРИСТИКА:
БОНУС АТАКИ | 1/2 УР. | ХАРАК | КЛАСС | ВЛАД. | ЧЕРТА | УЛУЧ. | ИНОЕ
+

ХИТЫ
ХИТЫ | РАНЕНЫЙ | 1/2 ХИТОВ
ИСЦЕЛЕНИЯ | ЗНАЧЕНИЕ | 1/4 ХИТОВ | В ДЕНЬ
ТЕКУЩЕЕ КОЛИЧЕСТВО ХИТОВ | ТЕКУЩЕЕ КОЛИЧЕСТВО ИСЦЕЛЕНИЙ
ВТОРОЕ ДЫХАНИЕ 1/НА СЦЕНУ
ВРЕМЕННЫЕ ХИТЫ
НЕУДАЧНЫЕ СПАСБРОСКИ ОТ СМЕРТИ
МОДИФИКАТОРЫ СПАСБРОСКОВ
СОПРОТИВЛЯЕМОСТЬ
ТЕКУЩИЕ СОСТОЯНИЕ И ЭФФЕКТЫ

ЕДИНИЦЫ ДЕЙСТВИЯ
Единицы действия | ВЕХИ | ЕД.ДЕЙСТВИЯ
0 1
1 2
2 3
ДОПОЛНИТЕЛЬНЫЕ ЭФФЕКТЫ ОТ ПОТРАЧЕННОЙ ЕДИНИЦЫ ДЕЙСТВИЯ

УРОН
ХАРАКТЕРИСТИКА:
УРОН | ХАРАК | ЧЕРТА | УЛУЧ. | ИНОЕ | ИНОЕ
ХАРАКТЕРИСТИКА:
УРОН | ХАРАК | ЧЕРТА | УЛУЧ. | ИНОЕ | ИНОЕ

ОСОБЕННОСТИ РАСЫ
МОДИФИКАТОРЫ ХАРАКТЕРИСТИК

СТАНДАРТНЫЕ АТАКИ
АТАКА | ЗАЩИТА | ОРУЖИЕ ИЛИ ТАЛАНТ | УРОН
vs
vs
vs
vs

УМЕНИЯ КЛАССА/ ПУТИ/ ПРЕДНАЗНАЧЕНИЯ

ЧЕРТЫ

НАВЫКИ
БОНУС | НАЗВАНИЕ НАВЫКА | МОД.ХАРАК +1/2 УР. | ТРЕН. (+5) | ШТРАФ ЗА ДОСПЕХ | ИНОЕ

БОНУС	НАЗВАНИЕ НАВЫКА	МОД.ХАРАК +1/2 УР.	ТРЕН. (+5)	ШТРАФ ЗА ДОСПЕХ	ИНОЕ
	Акробатика ЛОВ				
	Атлетика СИЛ				
	Внимательность МДР			нет	
	Воровство ЛОВ				
	Выносливость ТЕЛ				
	Запугивание ХАР			нет	
	Знание улиц ХАР			нет	
	История ИНТ			нет	
	Магия ИНТ			нет	
	Обман ХАР			нет	
	Переговоры ХАР			нет	
	Подземелья МДР			нет	
	Природа МДР			нет	
	Проницательность МДР			нет	
	Религия ИНТ			нет	
	Скрытность ЛОВ				
	Целительство МДР			нет	

ИЗВЕСТНЫЕ ЯЗЫКИ

©2008 Wizards of the Coast, Inc. Разрешается копировать исключительно для личного использования.
Перевод: MadHawk (timo_1242@mail.ru) - студия фэнтези «PHantom»

СПИСОК ТАЛАНТОВ

Ниже приводится список ваших талантов.
Поставьте галочку, когда талант использован.
Уберите галочку, когда талант восстановлен.

НЕОГРАНИЧЕННЫЕ ТАЛАНТЫ

ТАЛАНТЫ НА СЦЕНУ

ТАЛАНТЫ НА ДЕНЬ

ПРИЕМЫ

СПИСОК МАГИЧЕСКИХ ПРЕДМЕТОВ

Ниже приводится список ваших талантов.
Поставьте галочку, когда талант использован.
Уберите галочку, когда талант восстановлен.

МАГИЧЕСКИЕ ПРЕДМЕТЫ

ОРУЖИЕ
ОРУЖИЕ
ОРУЖИЕ
ОРУЖИЕ
ДОСПЕХ
ГОЛОВА
КИСТИ
КОЛЬЦО
КОЛЬЦО
НОГИ
ПОЯС
РУКИ
ШЕЯ

Таланты предметов на день

Героич. (1-10) ☐ **Веха** ☐/☐/☐/☐
Соверш. (11-20) ☐☐ **Веха** ☐/☐/☐/☐
Эпич. (21-30) ☐☐☐ **Веха** ☐/☐/☐/☐

ИНДИВИДУАЛЬНЫЕ ОСОБЕННОСТИ

МАНЕРЫ И ВНЕШНОСТЬ

ПРОШЛОЕ ПЕРСОНАЖА

СОРАТНИКИ И СОЮЗНИКИ

ИМЯ ЗАМЕТКИ
ИМЯ ЗАМЕТКИ
ИМЯ ЗАМЕТКИ
ИМЯ ЗАМЕТКИ
ИМЯ ЗАМЕТКИ
ИМЯ ЗАМЕТКИ
ИМЯ ЗАМЕТКИ
ИМЯ ЗАМЕТКИ

ЗАМЕТКИ ПО СЕССИИ И КАМПАНИИ

ПРОЧЕЕ СНАРЯЖЕНИЕ

РИТУАЛЫ

ДЕНЬГИ И ПРОЧИЕ ЦЕННОСТИ

©2008 Wizards of the Coast, Inc. Разрешается копировать исключительно для личного использования.
Перевод: MadHawk (timo_1242@mail.ru) - студия фэнтези «PHantom»